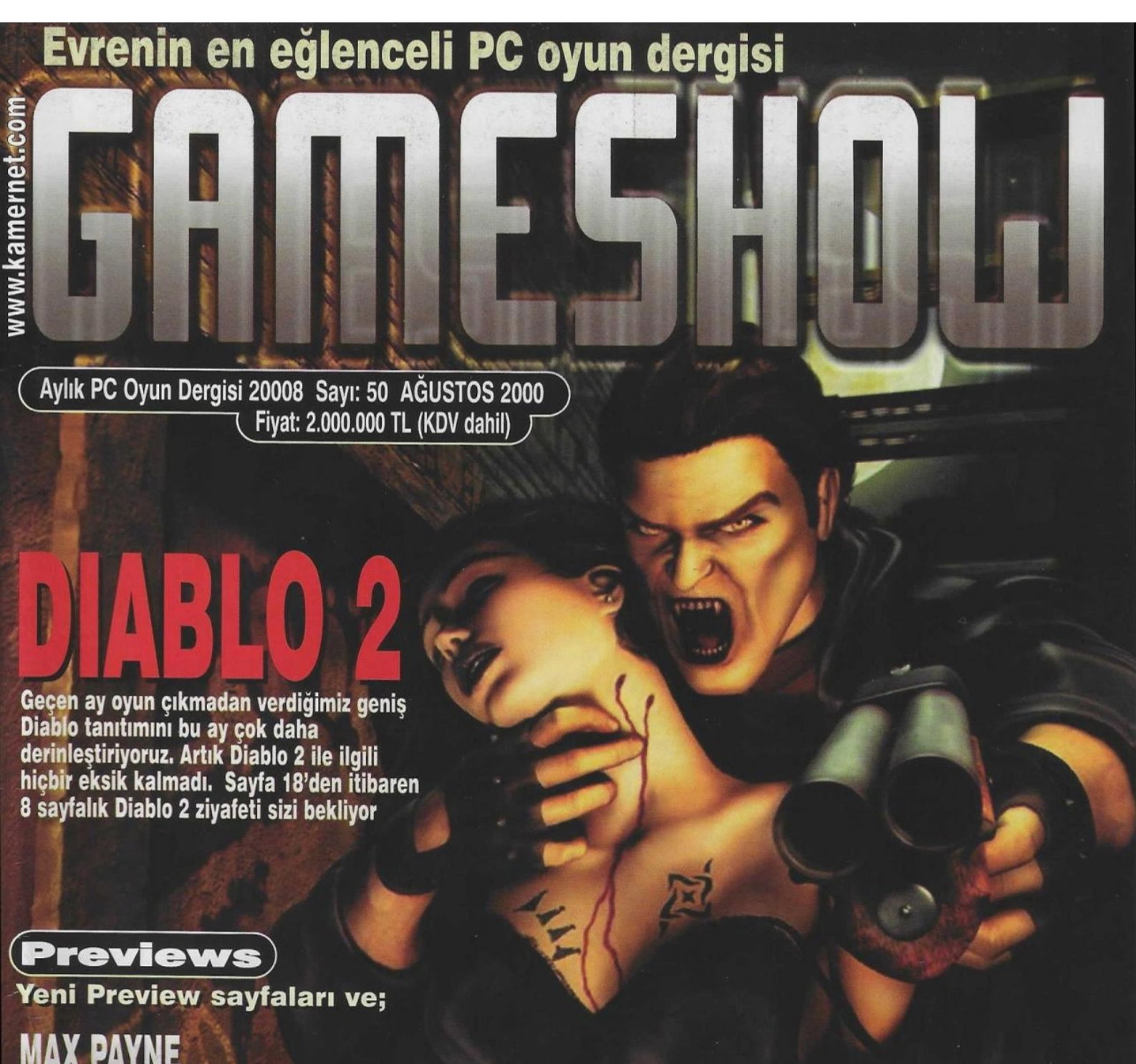
www.kamernet.com

Evrenin en eğlenceli PC oyun dergisi

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi 20008 Sayı: 50 AĞUSTOS 2000
Fiyat: 2.000.000 TL (KDV dahil)



DIABLO 2

Geçen ay oyun çıkmadan verdiğimiz geniş Diablo tanıtımını bu ay çok daha derinleştiriyoruz. Artık Diablo 2 ile ilgili hiçbir eksik kalmadı. Sayfa 18'den itibaren 8 sayfalık Diablo 2 ziyafeti sizi bekliyor

Previews

Yeni Preview sayfaları ve;

MAX PAYNE
SIMON 3D
ELDER SCROLL 3: MORROWIND
COMMANDOS 2
STAR TREK: KLINGON ACADEMY

oyunlarıyla ilgili son bilgiler

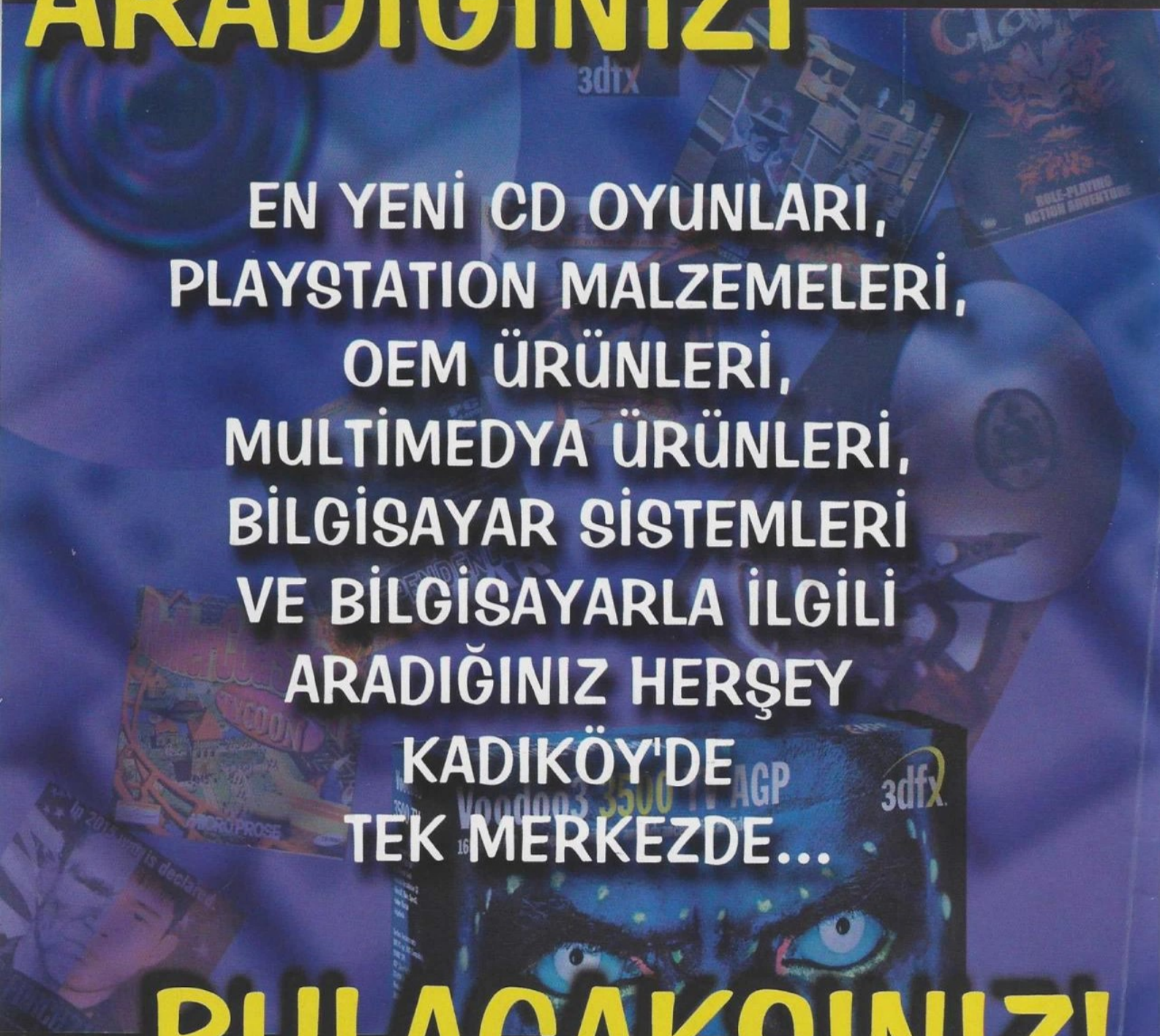
Aylarca beklenen nefis RPG'nin en ince ayrıntısına kadar açıklaması yeni oyun ekimiz "İnce Ayar"da...

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

EN SON OYUNLAR...

GUNSHIP - DEUS EX - SIMCITY 3000 WORLD EDITION - SHOGUN TOTAL WAR - TIME MACHINE - SOUL BRINGER - ICEWIND DALE - THE LONGEST JOURNEY - SUZUKI ALSTARE

ARADIĞINIZI



EN YENİ CD OYUNLARI,
PLAYSTATION MALZEMELERİ,
OEM ÜRÜNLERİ,
MULTİMEDYA ÜRÜNLERİ,
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ
VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ
ARADIĞINIZ HERŞEY
KADIKÖY'DE
TEK MERKEZDE...

BULACAKSINIZ!

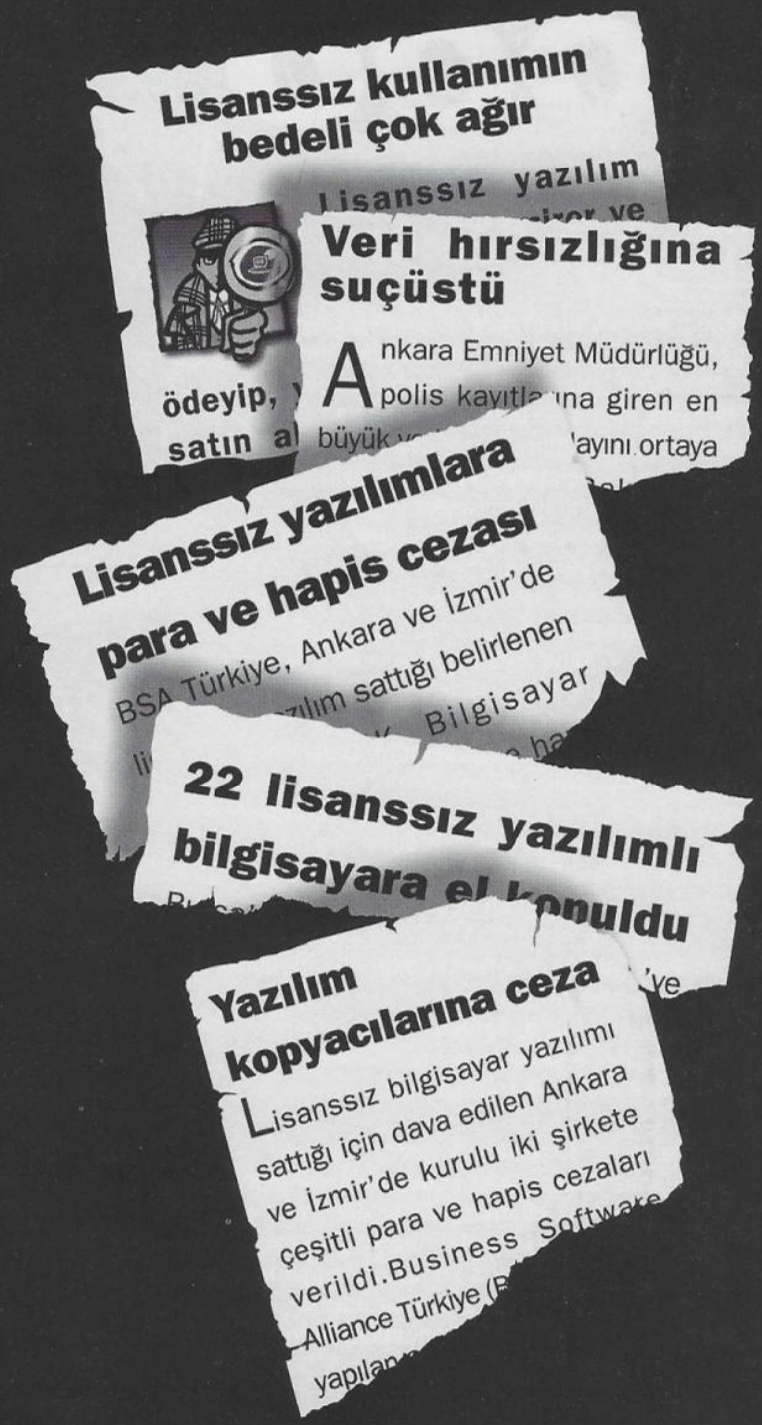
UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

Bu manşetlerde olmak ister miydiniz?

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur. Bu kanunlara göre; lisanssız yazılım kullananlar, lisanssız yazılım tutarının 3 katı kadar olan tazminatın dışında, 5 yıla kadar hapis cezası; her bir lisanssız yazılım için 2 milyar 400 milyon TL'den 4 milyar 800 milyon TL'ye kadar para cezası; üç yıla kadar meslekten men; kullanılan bilgisayarlara ve araçlara el konulması gibi cezalara çarptırılırlar. Ayrıca, prestij kaybı gibi ciddi bir riskle de karşı karşıyadırlar. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur.**

Lisanssız yazılım kullanmayın.



Business Software Alliance Türkiye

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Arena, Armada, Autodesk, Baysis, Bilser, Bimeks, Corel, EGS Sistem, Empa, Eta, Index, Intertech, Likom, Link Bilgisayar, LinkSoft, Logosoft, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis, Oracle, Progress, Prosoft (SCO), Symantec, Visio.

lisans@bsa.org.tr
http://www.bsa.org.tr
tel : 0212. 272 22 39
faks : 0212. 272 50 24

Marjinal

Meg: Polat ben her ay sana burda bişey söylemek zorunda mıyım? Sıkıldım artık senden ve şahin bakışlarından. Hadi, kaç git burdan...

Zebani: Söyleme abicim! Demek ki beni çok seviyorsun, itiraf et ve kurtul. Titre ve kendine gel!

AĞUSTOS 2000

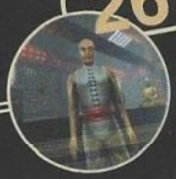
16 GUNSHIP

Microprose'dan kaliteli ve oturaklı bir helikopter simulasyonu. Simulasyonlara olan inancını kaybetmeyenler için güçlü bir doz!

18 DIABLO 2

Geldi ve beklendiği üzere yoğun ilgiye maruz kaldı. Bu ay Diablo 2 ile ilgili inanılmaz şeyler hazırladık size. Beğenmeyen benim gibi olsun (sus!)

26 DEUS EX



Şimdi kelime oyunu yapalım. DeuSEX. Yani sex oyunu. Oha çok salladım. Neyse, güzel ve Hi-tech bir RPG. Almayanlar bin pişmanmış!

30 SIMCITY 3000 W. Edition

İstanbul belediyesindeki herkese bu oyunu zorla oynattırmak lazım; şehir nasıl kurulur, çarpık kentleşme nasıl önlenir? Anlamazlar gerçi ama...

34 SHOGUN:TOTAL WAR

Mükemmel RTS'nin tanımına çok az kaldı ve buna en çok yaklaşan oyun Shogun. Eski mitsel ve gizemli japonyanın büyük şavaşlarına hazırlanın. Shogun olun!

ve efsane Tomb Raider 4 tam çözüm

bir editör

Sanıldığının aksine birbirimize düşman gözüyle bakmayız biz. PC Gamer olsun, Level veya GamePro olsun hiç farketmez. Hiçbir zaman, hiçbir taraftan ters bir tepki almadık. Bizim de onlara kötü gözle baktığımızı düşündürdüğümüzü zannetmiyorum. Hepimiz bu piyasanın içindeyiz ve birbirimizin varlığınının herkesi daha iyi bir şeyler yapmaya yönlendirdiği fikrindeyiz. Aynı yarış içindeyiz ama bence -sanıyorum herkes aynı şeyi düşünüyor- farklı kulvarlarda koşturuyoruz. İşte bu yarışta önlerde giden bir dergi, yayın hayatına son verme kararı aldı. PC Gamer'in kapanışı, Türkiye oyun piyasasında böylesine kaliteli bir derginin kaybedilmesinin üzüntüsünün yanında, geride kalan bizlerin işlerinin ne kadar zor olduğunun sizlere de bir ispatıdır sanırım. Daha önce benzer bir durumu yaşamış olduğum için, Göksu'nun halini daha iyi anladığımı sanıyorum. Eminim bundan sonra yapacağı herhangi bir işte çok daha başarılı olacaktır. Çünkü inanın, Türkiye'de dergicilik alanında birşeyler yapmak çok zor. Allah hepimizin yardımcısı olsun :).

Sözü açılmışken -diğer dergilerin editör köşelerini ilk olarak okuduğunu bildiğinden dolayı- önce GamePro'dan Murat Yıldız'a, sonra Level'dan Cem Şancı ve Tuğbek Ölek'e selamlarımı gönderirim. Umarım onlar da PC Gamer konusundaki fikirlerime katılıyorlardır.

Onun dışında kendi dergimize dönecek olursak, geçen ay yaptığımız değişiklikler konusunda genelde olumlu tepkiler aldık. Tek olumsuz eleştri dergimizden ayrılanlar ve yeni katılan arkadaşlarımızla ilgili ki bu gelecek ayki editör yazısının ana konusunu oluşturuyor.

Yine de bizi eleştiren herkese teşekkür ederiz. GameShow'un bir şekilde en çok konuşulan dergi olması hoşuma da gitmiyor değil.

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

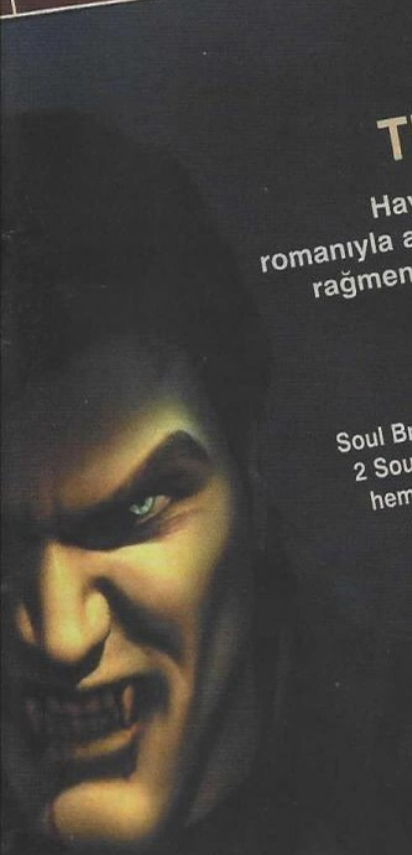
04 Previews
10 News
12 Hard News
16 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

GAMESHOW'un STV'nin oyun köşesini yapmasını ünlüler yorumladı...

Sunucu Ali en az benim kadar soytarı. Ama ben daha soytarıyım (ne dedin abi!) - **Cem Yılmaz**

Amanın! Amanın! Amanıın! Gameshow ha? Amanın! Amanın, Gameshow, amanın, öağğğk! - ***M. Ali Erbil***

Mert: Beni bu satırlardan çıkarın, kimse beni dinlemiyor. Ordaykende dinlemiyordunuz. yaşasın Timur ve Amerika
Timur: Kuzenimsin, canımsın ama Mert seni Kara zencilere... Of neyse, Ahlağımı bozmayayım
Muder: Beyler hancıyı alıp okudunuz mu? Burada saçma sapan konuşuyorsunuz...



TIME MACHINE 40

Hayır büyük usta H.G Wells'in romanıyla alakası yok. Güzel olmasına rağmen kontroller insanı çıldırtıyor.

SOUL BRINGER 46

Soul Bringer, Soul Calibur, Soul Reaver, Soul 2 Soul (olmadı!)... Ne bu arkadaş! Hem Rpg hem adventure, zor iş bunu yapmak. Zaten yapamamışlar. Kontroller uyuz (taktım!)

ICEWIND DALE 48

Of Of Of! Süper oyun. Süper Rpg, Süper grafikler. Icewind Dale zannımızca senenin en iyi 2. oyunu olacak (1.cisini söylemeyiz, ayıp)

THE LONGEST JOURNEY 54

Of of! Of! Hem fantastik, hem sürükleyici hem de süper bir adventure. Zannımızca... yok yok bu senenin en iyi adventure oyunu, kuşkumuz yok

SUZUKI ALSTARE 60

Motor yarışlarında GP500 ile yarışır. Bu da oldukça güzel yapılmış. Alınır!

ayın oyunu

VAMPIRE
THE MASQUERADE

devam ediyor (ısrarla :)). Sanırız Tuğhan kafayı yiyecek!!!

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
EVRİM GÜLTEKİN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI
ALTUĞ CANITEZ

Web Master
Altuğ "Dreamori" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Muder, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Ulukurtlar, Emrecan Çakır, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Levent Göçer, Tuğhan Arslan, Nurettin Tan, Bleda Hacıalihafız, Volkan Yoncaağaç ve diğerlerinden haber bekliyoruz...

Renk Ayrımı
Mavi (212) 272 05 82

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

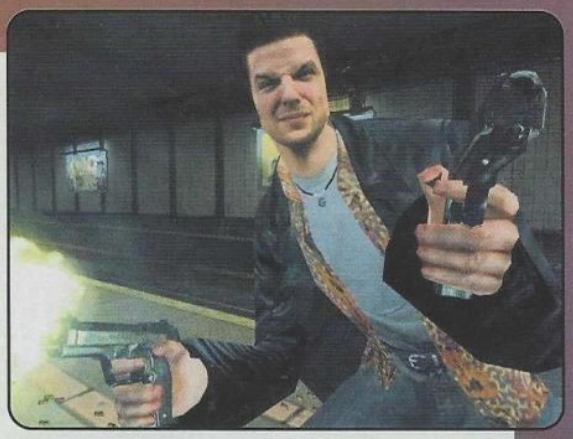
66 Zoom
70 Cheats
76 dijital korsanlar
78 Muder'le 101
80 ve sonrası overdose yeniden ek olarak çıkıyor

Zebaniyi gördüm bi kere orda! Poposunu ellemek istiyorum (ehe) **-Hülya Avşar**

Çok beğendim çocukları, harbi anadolu delikanlıları. Lahmacun sarayıma bekliyorum hepsini **- İbrahim Tatlıses**

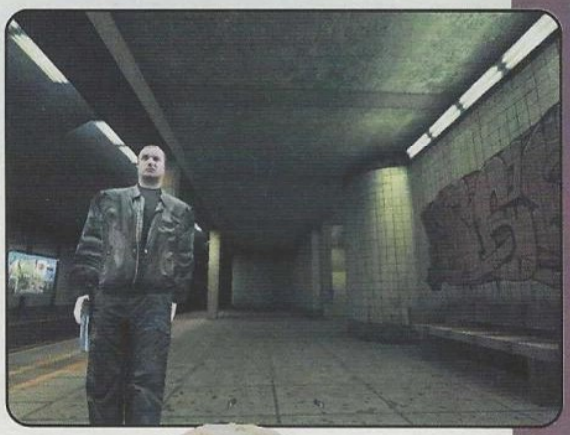
Amatör ruh derim ben! **- Atlara Fısıldayan adam...**

MAX PAYNE



FİRMA: Remedy Ent.
TÜR: Action
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2000
Web: www.maxpayne.com

Max Payne ismini şu son iki yıldır muhtemelen duymuşsunuzdur. Oyun Remedy firması tarafından 1998'de ki E3 fuarında tanıtıldığında oyunun grafik efektleri karşısında herkesin ağzı açık kalmıştı. Bende o sırada fuardaydım kendimden biliyorum.(ağzıma sinek girmişti) Hiç unutmam, fuarda istem dışı bir OHA sesinin yükselmesi ile beni dışarı atmışlardı. Benimle birlikte oha diyen 5 Türk daha vardı ama şimdi burada isimlerini vermiyorum. Neyse oyunun insanlar üzerinde böyle bir etki bırakması Remedy çalışanlarını iyice gaza getirmiş olacakki iki senedir 5 10 screenshot ve bir Video Trailer dışında oyun hakkında en ufak bir bilgi bile vermiyor. Remedy kendine basın yasağı koymuş ve inanın benimle bile röportaj yapmadılar yani hesap edin artık. Ancak yinede şimdilik oyunun ne büyük bir bomba olacağını biliyoruz. Özelliklede o Trailer filmini ve Max Payne'in o mükemmel hareketlerini gördükten sonra. Ahh bak yine sabırsızlandım. Nasıl anlatacağız bakalım.



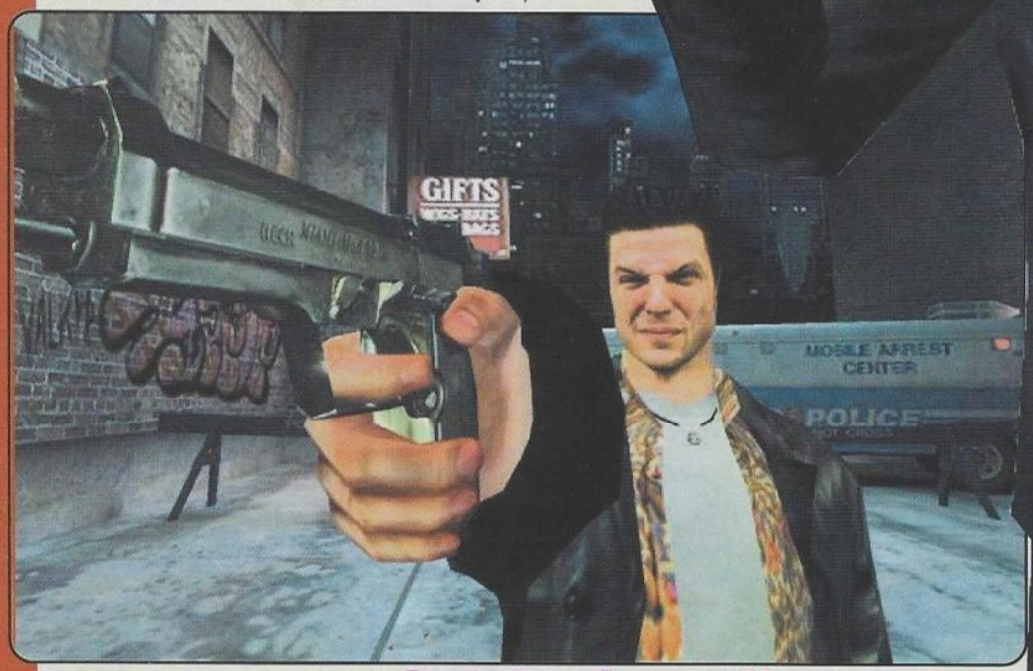
Oyunun konusu kısaca Max Payne'in ailesinin New York mafyaları tarafından öldürülmesi, Max'in suçsuz yere ailesini öldürdüğünün sanılması ve kahramanımızın bir yandan kanundan kaçarken bir yandan da mafyaya karşı verdiği savaşı anlatıyor. Remedy Max Payne için uzun süredir uğraştığı yeni bir grafik motoru kullanacak. Ve bu motor öyle bir motor ki motordan öte bir sanat eseri. (çok abarttım) Oyunun grafiklerini gördüğünüzde sizde bana hak vereceksiniz eminim. Karakter grafikleri inanılmaz detaylı. Tabancanın üzerindeki yazılar bile okunuyor yani o derece. Patlama efektleride bir o kadar güzel. Bunların hepsi bu yeni motorun marifetleri. Mekanlar genellikle New York'un arka sokaklarında, metrolarda ve bunun gibi suçun bol olduğu yerlerde geçiyor.

Max Payne 3. kişi perspektifinden oynanıyor. Tıpkı Tomb Raider gibi. Remedy oyunu mümkün olduğunca tempolu bir Action oyunu yapmak için oldukça uğraş vermiş. Zaten oyunu yaparken sürekli Max Payne'in John Woo tarzı filmlere taş çıkartacak bir oyun olacağını söylüyorlardı. Bekleyip göreceğiz.

Ha bu arada oyunda Multiplayer özelliğinin olmayacağını da ekleyelim. Yapımcılar Max Payne'in Multiplayer'a uygun bir oyun olmadığını ve Single Player üzerinde daha çok yoğunlaşmak istediklerini belirtiyorlar.

Dediğim gibi oyun hakkında hala detaylı bir bilgi yok. Ne zaman çıkacağını sorduğumda firma yetkilileri bana HAZIR OLUNCA diyerek cevap verdiler bende bir daha sormadım.

Remedy'nin basın yasağı kalktığında ve oyun hakkında daha detaylı bilgiler elimize geçtiğinde yine anında sizlere ileteceğiz. O zamana kadar ScreenShotlar ile idare edin ve bizi bekleyin. :)



Çok karizmatik canım...

The Elder Scroll 3:
MORROWIND

FİRMA: Bethesda
TÜR: RPG
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık 2000
Web: www.bethesda.com

Bu ana kadar bilgisayarda RPG türünde yapılmış olan en iyi oyun The Elder Scrolls 2:DaggerFall'dur zannımca. DaggerFall zamanına göre üstün grafikleri, inanılmaz derecede geniş oyun dünyası, çok iyi tasarlanmış karakter yaratma bölümleriyle beni bayağı uzun bir süre oyalamıştı (yaklaşık 1,5 yıl kadar). Bilmeyenler için söyleyeyim, DaggerFall'un devasa haritasında seyahat edebileceğiniz yaklaşık olarak 500 kadar (evet yazı ile beşyüz) yerleşim birimi ve bir o kadar da tapınak, gizemli harabeler ve terkedilmiş alanlar bulunuyordu. Hem de hepsi full 3D olarak. Ayrıca DaggerFall'ın şehirlerinin bir çoğu birbirine benzese de bazıları inanılmaz bir mimari ile donatılmıştı. Özellikle saraylar ve kaleler inanılmaz büyük ve güzeldi (Sentinel'deki kaleyi kim unutabilir?). İlginç bir nokta da oyundaki quest`lerdi. Size verilen her quest'in geçeceği mekan ve karşılaşabileceğiniz yaratıklar o anda bilgisayar tarafından rastgele oluşturuluyordu. Yani her yaptığınız görev apayrı bir deneyimdi. Böylece oyunu hiç sıkılmadan tekrar tekrar oynamış oluyordunuz. Bir guild'e bağlanıp bu sanal alemdeki yaşamınız ona göre yönlendirebiliyordunuz. Yaptığınız her görev için rütbe atlayıp sonunda bir guild başkanı olabiliyordunuz (hatırlarım da ben Archmage of Mage Guild olmuştum bana bir ev vermişlerdi). Bunlara ek olarak şunu da düşünsenize bir kere DaggerFall'da kendinize bir ev yada gemi alabiliyordunuz. Hem de 3D olarak içinde gezebileceğiniz (Sırf bir evim olsun diye köpek gibi çalışmış, kraliçenin adeta yalakası olmuştum hehe). Oyunun en önemli artısı oyunda hiç bir şey için zorunlu olmamanızdı. Tanıdığım bir çok kişi görevleri sallamazdı. Kimi kendini bu büyük dünyayı gezmeye adamış, kimide bir ev yada gemi alabilmek amacındaydı. Yani oyunda kısıtlı olsada bir fantazi dünyasında yaşadığınızı hissedebiliyordunuz. . . Ahhh bir an DaggerFall bölgesinde geçen serüvenlerime dalmış MorroWind'i unutmuşum. Aslında bunu kasıtlı olarak yapıyorum. Çünkü MorroWind'i hayal ettikçe yerimde duramıyorum açıkçası. İ nternetteki screenshoot'ları pixel pixel hatimlemekten kör olacam yakında sanırım. . .

MorroWind'in DaggerFall bölgesinin'de bir parçası olduğu Tamriel kıtasının kuzey kısmına verilen isim olduğunu hatırlatarak (Baba DF'cular bu bölgeyi Dark Elf'leri ile tanırlar) size oyun hakkında biraz da detay vereyim/ Bir kere yukarıda DaggerFall için saydığım her şey yeni oyunda da çok daha geliştirilmiş olarak bulunacak.

-MorroWind için oldukça büyük (eskisinin 3 katı kadar) bir 3D dünya oluşturulmuş. İnanılmaz ayrıntılara sahip bu dünya'da bildiğimiz bütün hava koşulları yaşanabilecekmiş. Ayrıca buradaki karakter animasyonları ve yer şekilleri yüksek çözünürlükler için planlanmış. Programcılar çıktığı zamanının ilerisinde grafik özellikleri taşıması için oyunu çok gelişmiş ekran kartlarında tasaradıklarını ve MorroWind'in bugünkü 32 MB bir GeForce'da bile zorlanarak çalışacağını söylüyorlar

-Oyundaki yaratıkların bazıları gerçekten dev olacakmış. Dragon'lar,giant'lar,titanlar,hydra'lar. . . Düşünsenize 3D bir dragon'un sırtında metrelerce yükseklikte yolculuk ediyorsunuz. Her kanatlarını çırpışında rüzgardan etkilenip, bulutlar arasından geçiyorsunuz. Ayrıca MorroWind dünyasında devasa ağaçlardan oluşmuş bir Elf ormanı bulanacakmış. . . Ya sabır sabır. . .

-DaggerFall'daki eşsiz karakter özellikleri ve skill'ler çok daha fazlalaştırılarak nerdeyse her iş için bir skill koyulmuş

Böylece karakterlerimizi inanılmaz ayrıntılı şekilde yaratabileceğiz.

-Oyunun tam konusu henüz açıklanmasada izlenimlerime göre, konu ve oyunun teması PlaneScape ile benzerlikler taşıyacak gibi. Yani alışılageldik rpg oyunlarından biraz farklı bir hava taşıyacak MorroWind anlaşılan.

-Bethesda yetkilileri oyunun sadece single player için tasarlandığını söylüyor. Oyuna bir çok değişken görev konulmuş. Ayrıca oyundaki karakterlerin yapay zekası ve bir olay karşısında verdikleri tepkiler üzerinde çok uğraşılmış. Adamlar bu konuda "single-player oynayacaksınız ama yapay zeka ve değişkenlikler yüzünden sanki karşınızda bir insan varmış gibi hissedeceksiniz" diyorlar. Oldukça iddalı bir laf bu.

-Şehirlerdeki sosyal hayat oyuncudan bağımsız olarak akıp gidecekmiş. Çecrenizdeki insanlar günlük hayatlarını sürdürecek yani. Akşam olunca herkes evlerine girecek, pazar alanları devamlı kalabalık olacak (ve tabi buralarda hırsızlar kol gezecek), guard'lar devamlı kontrolde olacak gibi. Ayrıca yine ilk oyunda olduğu gibi şehirlerden ev satın alabilecekmişiz. Adamlar oyunda sadece savaş kısımlarının olmayacağını sosyal yaşamında simüle edileceğini söylüyorlar (evlenmek de olacak mı acaba !!).

-Katılıp kendi yolumuzu çizebileceğimiz çok daha fazla guild çeşidi olacakmış. Bu guild'lerde ilerleyenler sonunda guild'in işlerinin başına geçebilecekmiş.

-Yine birinci oyunda olduğu gibi kendi büyülerimizi kendimiz yazabileceğiz. Ama bu iş için de bir skill bulanacak tabi.

Ayrıca MorroWind'de büyü artık belirli tanrıların kontrolünde olacakmış. Bu tanrılar hakkında Bethesda yetkilileri çok az şey söylüyor. Benim merak ettiğim ise bir player azim edip tanrı statüsüne ulaşabilecek mi acaba? Eğer MorroWind'de böyle birşeyler olursa oyun gerçekten geçilmez bir oyun olur.

Evet MorroWind hakkında diyeceklerim şu anda bu kadar. Yanlız şunu kesin söyleyeyim ilerde daha çok haberler getirecem size bu oyun hakkında.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

FİRMA: Interplay
TÜR: Strateji-Sim.
ÇIKIŞ TARİHİ:
Eli Kulağında
Web:
www.klingonacademy.com

" tlhIngan Hol Dajatlh'a' "

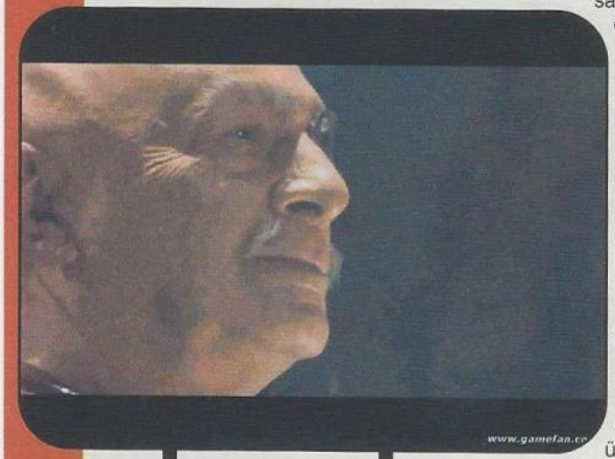
Klingonca bilen arkadaşlarımızın (kim onlar?) hemen farketmiş oldukları gibi, yazıya "Klingonca biliyor musunuz?" diye sorarak başladım. Sanırım bilmiyorsunuz. Neyse, ben de bilmiyorum zaten. Ama haftaya kursa kaydoluyorum, azmettim öğrenecem. Ne de olsa aylardır beklediğimiz yeni bir Uzay Yolu oyunu ha geldi ha gelecek: Star Trek - Klingon Academy.

Aslında bu yazıyı yazması gereken şahsiyet ben değildim ama MEG gibi azılı bir Star Trek düşmanının bu işi yapmasına da gönlüm razı değildi tabi. Bu yüzden, "Klingon Academy geliyormuş, ön incelemesini yapar mısın" diye sorar sormaz ben Word' umu açmış "new file" demiştim bile (yalandan kim ölmüş, hehe!).

Aslında "geliyormuş" yerine "artık gelmeli, gelmek zorunda!" demek çok daha doğru olacak. Çünkü gavur diyarlarında oyun çıkalı neredeyse bir ay oluyor, gelin görün ki burada oyunu bulmak mümkün değil. Aynı şey Star Trek: Armada için de geçerli, o da mart sonunda çıkmıştı. Anlayacağınız, eloğlu oyunun reviewunu yaparken biz burda hala previewlarla uğraşmak durumundayız ne yazık ki!

Interplay'in birkaç yıl önce çıkardığı ilk Uzay Yolu simulasyonu olan Starfleet Academy kimseyi tatmin etmemişti. İşin aslı, o kadar adamın zar zor çekip çevirdiği koca Federasyon gemilerini gerçekçi bir şekilde bizlerin eline teslim etmek kolay iş de değildi, zaten yapımcılar da bu işin altından kalkamadılar. İşte bu yüzden, Inteplay bu kez kendini affettirmek için elinden geleni yapmış gözüküyor.

Öncelikle oyunun hikayesine bir göz atalım. Olaylar, altıncı Uzay Yolu filmi olan "the Undiscovered Country"den kısa süre önce geçiyor. Klingonlar'ın en büyük savaşçılarından General Chang'in oluşturduğu Elit Savaşçılar Akademisi'nde, Chang'in de yardımlarıyla akademiden mezun olmaya çalışacak, bu arada Klingon İmparatorluğu'nda gelişen bir takım politik entrikalara bulaşmayı da ihmal etmeyeceğiz. Oyunun ara sahnelerinde, General Chang rolünde Christopher Plummer'ı, Gorkon rolünde de David Warner'ı izleyeceğiz ki aynı rolleri "Undiscovered Country" filminde de üstlenmişlerdi. Ayrıca Uzay Yolu: Yeni Nesil dizisindeki Worf karakteriyle tanıdığımız Micheal Dorn da brifingleri seslendirecek.



Single Player görevler 25 bölümlük bir hikayeyi oluşturuyor. Bu görevler boyunca dokuz değişik Klingon gemisine kumanda edebileceğiz. Savaşacağımız düşmanlarımız ise beş tane: Birleşmiş Gezegenler Federasyonu, Romulan ,Tholian, Gorn ve Sha'kurian. (bu sonuncusu yapımcılar tarafından uydurulmuş yeni bir ırk. Sanki ırk kalmadı koca Star Trek evreninde!) Multiplayer oyunlarda ise, istediğimiz ırkın gemisini yönetmemiz mümkün olacak.

Oyun, simulasyon oyunlarında daha önce denenmemiş bir kontrol sistemiyle geliyor. Bildiğiniz (ya da birazdan öğreneceğiniz) gibi, burada bahsettiğimiz gemiler kıytırık savaş gemileri değil, afedersiniz dana gibi gemiler. Öyle iki tuşa basmakla uçmazlar yani. Bu yüzden, tıpkı bir Klingon gemisinde olması gerektiği gibi, sizin kaptan koltuğuna kurulup etrafınıza emirler yağdırdığınızı hissettirecek bir sistem düşünülmüş. Bu yüzden kontoller klavyeden ve menülerle yapılıyor, joystick desteği ise yok. Teoride gayet iyi görünen bu düşünce, pratikte ne kadar başarılabilmiş orası meçhul. Otoritelerin (Erman Toroğlu geldi aklıma birden, niye acaba?) birleştiği nokta, savaş bütün hızıyla sürerken, sık sık bu menüler içinde kaybolup yanlış komutlar verebileceğimiz ve bunun da sonumuz demek olduğu. Bütün bunları oyunu oynayınca görebileceğiz.

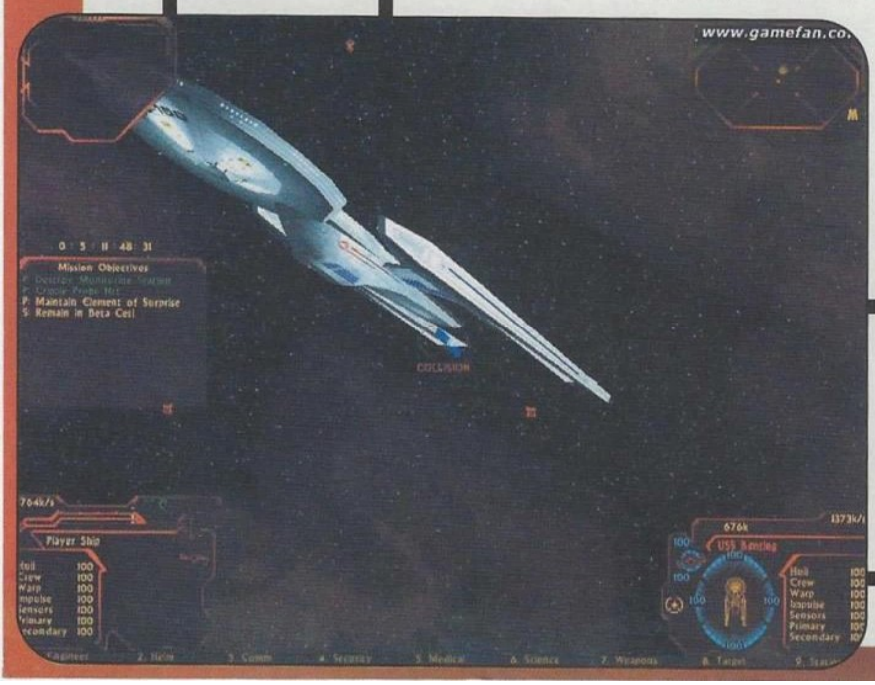
Oyunun tamamen 3D olacağını ve en az Pentium II işlemciye ve 3D karta ihtiyaç duyacağını (uhuhu!yaram deşildi gene) söylememe bilmem gerek var mı? (Var diyenler... Yok diyenler... Tamam, var diyenleri kurşuna dizin)

SFA'yı oynayanlar, bir süre sonra oyunun phaserı ateşle, torpido at, bölümü geç şeklinde bir rutine dönüştüğünü hatırlayacaklardır. Bunu önlemek ve savaşları daha ilginç hale getirmek için bir çok yeniliğe başvurulmuş: düşman gemiye özel bir tim ışınlayıp ele geçirmek, tamamen interaktif olduğu iddia edilen (doğruluğu ispatlanana kadar hiçbir iddia tarafımca kesin kabul edilemez!) uzaydaki nesneleri kullanarak stratejiler üretmek gibi. Mesela bir nebulaya girip peşimizdeki düşmanları atlatmak, Satürn'ün halkalarında manevralar yapmak, ya da gemiye iki salto bi parende attırmak (tamam bunu salladım!) mümkün olacak. Ayrıca gerçekçi gemi hasarları görselliği artıracak.

Star Trek : Klingon Academy hakkındaki ilk izlenimlerimiz bunlardan ibaret. Dileğimiz, oyunun bir an önce ülkemizin güzide raflarına teşrif etmesi ve bizi daha fazla merakta bırakmaması (Armada da gelsin!). Uzay Yolu oyunlarının neden geç geldiği konusunda da kapsamlı bir soruşturma başlattım, merak etmeyin. Adamlarım bu konu üzerinde çalışıyorlar.

Son olarak derim ki; her zaman kanınınızın yeşil olmasını istediyseniz, alnında girinti çıkıntı olan canlılara bayılıyorsanız ya da en azından Borg' la ilk temas yapılmadan önce Star Trek evreninin en kötü ırkıyla (boyun posun devrilsin, derdi annelerimiz ne zaman bir Klingon görseler televizyonda) tanışmak istiyorsanız, onuru için kan dökenlerin diyarı Klingon İmparatorluğu sizi bekliyor!... (ya da biz onu bekliyoruz!!)

Artun Özsemerciyan



SIMON THE S. 3D

FİRMA: AdventureSoft
TÜR: Adventure
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2000
Web: www.simon3d.com

İlk olarak 1993'de, Amiga'nın yavaş yavaş piyasadan çekilişi ve PC'de de text-adventure'ların yerini, Lucas Arts'ın da katkılarıyla grafik adventure'ların almaya başladığı dönemde, klikleyerek seçilen text komut destekli ilk grafik adventure'lardan, "The Sorcerer" soy ismini alarak karşımıza çıkan Simon'ın finansal anlamda pek de beklenmeyen büyük başarısından sonra, 1995'de, "point & click" (işe yarayacak objeyi ekranda bul ve klikleyerek kullan tarzı) ikincisiyle karşılaşmıştık. İkisi de çok zevkli ve hem oyun oynamanın verdiği eğlenceden ve hem de konu ve Simon'ın sunduğu "enteresan" fantezi dünyası içinde gelişen "komik" olaylarla zevkli saatler geçirtmişlerdi...

Ne biz 1993'de kaldık ne Simon '95'e takıldı, hep beraber bir şekilde geldik 2000'e... '93'de eflatun kaftanlı komik şapkası, '95'de şık kırmızı kıyafeti ve nispeten daha karizmatik şapkasıyla karşımıza çıkan Simon, bu kez, 3D kıyafetlerini çekip milenyum oluyor (bu noktada bu kelime esprisine bir kez bakıp, kulağıma point ve click yapmak istiyorum).

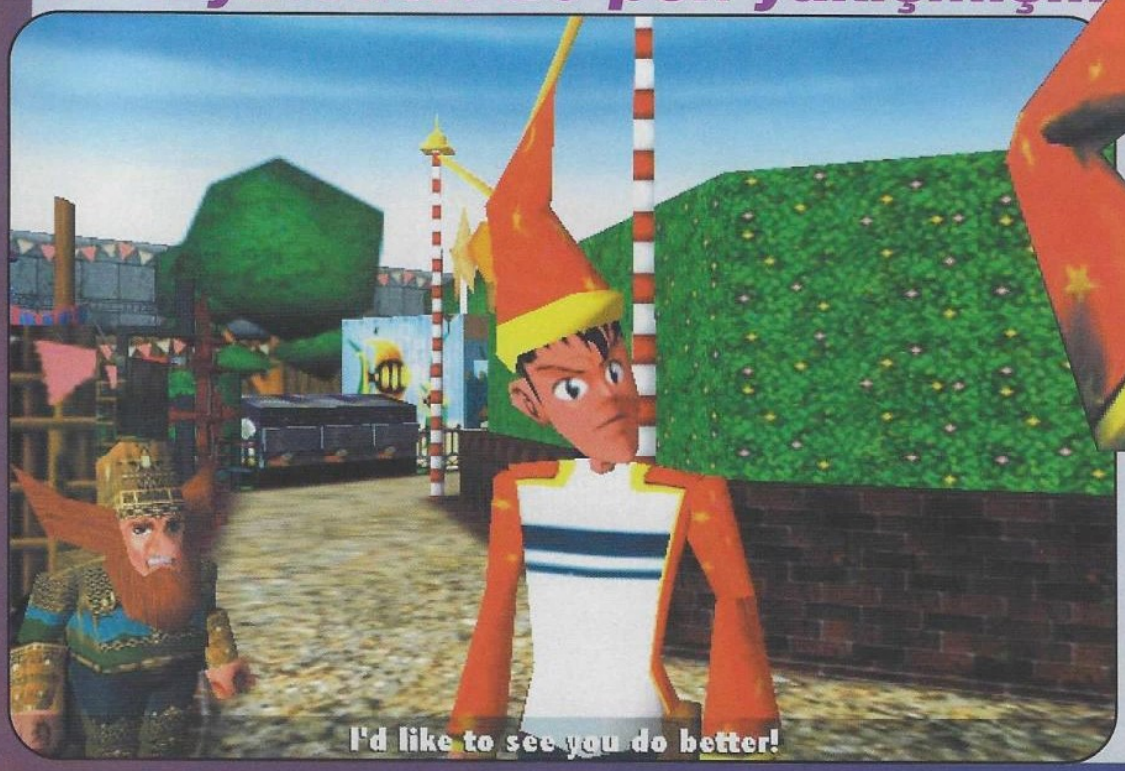
Ve Simon bu kez, tamamıyla gerçek zamanlı üç boyutlu, 32 Bit Texture'lü, yine gerçek zamanlı ışıklandırma ve gölgelemenin kullanıldığı, oyunu yapan ekibin on sekiz ayını alan, deyim yerindeyse uçsuz bucaksız bir fantazi dünyası seriyor önümüze...

Yine her zamanki gibi bir çok çılgın karakterle desteklenmiş Simon'ın bu üçüncü version'unda, bilmecelerin biraz daha zorlaştırılmış olduğu geliyor kulağımıza (biz her şeyi görmekle kalmaz duyarız da, sö'lemiş miydim?). Oyunu bitirmek isteyenlereyse ilk tavsiyemiz, stok yapmaları. Netekim üç bin saatlik oyun süresine sahip Simon'ı her şeyini bilerek bitirmeye kalksanız da ihtiyacınız olan süre minimum otuz saat. Hazır rakamlardan açılmışken söz, on bin satırlık diyalog haznesi (bir de bilgisayar insanı antisosyal yapıyor derler) başından kalktığımızda uzun süre sessiz kalmamızı sağlayacaktır sanırım (bilgisayar insanı antisosyal yapıyor mirim).

Bu arada, Simon 2,5 olarak da anılan Simon 3D'de, öykü akışının "hemen hemen" bağımsız oluşu da insanı uçsuz bucaksız fantezi dünyasında özgürce dolaşıp bu dünyanın her yanını keşfe itiyor.

Microprose etiketli, Hasbro Interactive'den çıkacak Simon 3D'de, Headfirst Productions, Tastes of Italy'den pizza ısmarlamak, Goblinler'le dart, Willy Wonka'nın Çukulata Fabrikası, baş belası ninjalar derken Simon'ı yeni macerasında da yalnız bırakmayacak olan bizler için, beklemeye, görmeye ve oynamaya değer bir oyun sunuyor... Benim şu an alenen gördüğümse, bütün bunların üstüne giderayak, siz bu satırları okurken raflardaki yerini almasını beklediğimiz Simon'la beraber uykusuz gecelerin çok yakın olduğu...

Sevimli Simon da modaya uydu. 3D kıyafetleri de pek yakışmış...



COMMANDOS 2

FİRMA: Eidos
TÜR: Strateji
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık 2000
Web: www.eidos interactive.com

Bundan iki sene öncesinde müthiş bir Real-Time Strateji oyunu fırtınası vardı. Sanki bütün oyun firmaları kendi aralarında "Bu sene sadece RTS çıkartacağız" gibi bir anlaşma yapmışlardı. Ne yazık ki bu milyonlarca... tamam yüzlerce... Neyse, çok miktarda en iyisi ;) ya da bir dakika bekleyin istatistiklerime bakarak konuşayım... Hmmm evet tam olarak 39 Real Time strateji oyunu arasından sadece birkaç tane kaliteli oyun sıyrılabildi. Bunlardan birisiside Commandos'du.

Commandos, klasik RTS'lerin dışında çok farklı bir oyundu ve bence ikinci dünya savaşı konulu oyunların en iyilerinden birisiydi. Kontrolümüz altındaki birbirinden yetenekli 5 komando ile her birinin değişik özelliklerini kullanarak bulmaca çözer gibi RTS oynuyorduk. Oyun, 1.2 Milyondan fazla kopya satmıştı (istatistik ;)/ Beyond Call of Duty görev paketi ile hayranlarını bir süre oyalayan Pyro firması, çok yakında Commandos 2 ile yine ortalığı sarsmaya hazırlanıyor.

Ben Commandos'un yeni bir bölümüne razıyken, oyundaki yeni gelişmeleri gördükçe daha da heyecanlandım. Okuyun da sizde heyecanlanın.

Bir kere oyun mantığı ve oynanış şekli değiştirilmemiş. Bu aslında çok iyi olmuş, çünkü zaten iyi olan bir şeyi kurcalayıp bozmaya hiç gerek yok. Pek çok oyun firmasına ders olacak bir davranış doğrusu tebrik edelim hep beraber. Geliştirilen özellikler olarak ilk gözümüze batan grafikler. Karakterler ilk oyuna göre çok daha detaylı çizilmiş. Çevre grafikleri, araçlar, ve binalar çok daha gerçekçi olmuş. Görevlerin geçtiği mekanların bazıları gerçek mekanlardan alınmış ve gerçekten çok gerçek olmuş heh heh heh. İlk oyunu oynayanlar bilir, düşman sizi gördüğü anda genellikle pek bir şansınız kalmıyordu. Artık değişik taktikler ve yeni eklenen özellikler ile düşmanların uçuşan kurşunları ile çok daha fazla haşır neşir olacaksınız. Komandolarımız artık duvarların köşelerine gelip eğilebiliyor, zıplayabiliyor ve köprülerden suya atlayabiliyorlar. Eski oyunun aksine artık tüm komandolar suyun altından ilerleyebilecek. Tabii hepsinin bir nefes alma ihtiyaçlarının olduğunu da unutmayalım. Nefes almak için gerekirse karpuz gibi suyun üstüne çıkmalısınız. Yine oyunun geçtiği döneme ait pek çok aracı kullanabileceğiz. Bazı araçları (tank mesela) kullanmak için iki komandoya ihtiyacımız olacak. Birisi ile aracı yönlendirirken, diğeri ile de ateş edeceğiz. Biraz karmaşık gibi dursa da, Pyro telaşa gerek olmadığını söylüyor. Düşmanın (nazilerin) yapay zekaları da iyice geliştirilmiş. Pyro yapay zekayı programlarken 8 Serkan kullanmış heh heh. Artık öyle köşeye pusuya yatıp önünüze geleni delik deşik etme olayı kalkmış.

Eski komandolarımız hala iş başında. Green Berret Rambo, Sniper, Driver, Marine, Spy. Bunların dışında ekibe yeni katılan elemanlarda var. Bunlardan biri Beyond Call of Duty'den hatırlayacağınız (sanırım sondan bir önceki bölümde kontrol ediyorduk) Natasha. Bu kadın ajan genellikle düşman askerlerini etkilemekte işe yarıyor. Tam olarak tüm yetenekleri açıklanmamış olsa da Pyro Natasha'nın gerektiği zaman Sniper yeteneğini kullanacağını, diğer komandolara tıbbi destekte bulunacağını (hehe) ve çok iyi yemek pişireceğini söylüyor. Vallahi ben Pyro'nun yalancısıyım. Natasha'nın dışında birde ekibe yeni katılan birisi daha var. Paul Toledo isimli bir hırsız. Bir diğer adıyla Lupin. (lapin dememek için kendimi zor tutuyorum heh heh heh heh) Lupin, hırsızlık yeteneğini sonuna kadar kullanarak düşmanın arasına sızacak, pencerelerden bakıp binaların içlerini görecek ve gizli objeleri çalacak. Dikkat ettiyseniz binaların içlerini görmekten bahsettim. Evet, artık binaların içini de görebileceğiz, ve hatta binaların içinde geçen görevler olacak. Bu eminim çoğu kişinin keşke olsa dediği bir özellikti.

Oyunun Multiplayer özellikleri de geliştirilmiş. Internet üzerinden 16 kişiye kadar destek verecek olan oyunun Multiplayer Modunu denemek için sabırsızlıkla bekliyorum. Daha sene sonuna kadar beklemem gerekiyor.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

SUZUKI ALSTARE

Extreme racing

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

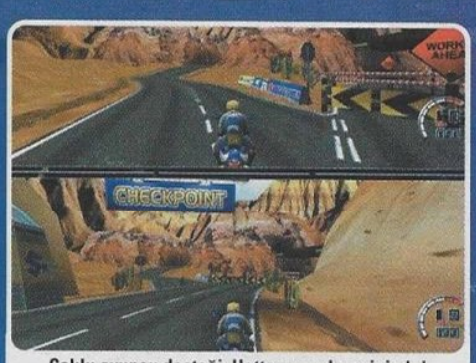
Ubi Soft ENTERTAINMENT

©2000 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

~~20.0000.000 TL~~
~~DEĞİL~~
10.000.000TL

Süper 3D grafikler!

Başdöndürücü bir hız!



Çoklu oyuncu desteği. Hatta aynı ekran içinde!

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

BLAIR WITCH PROJECT

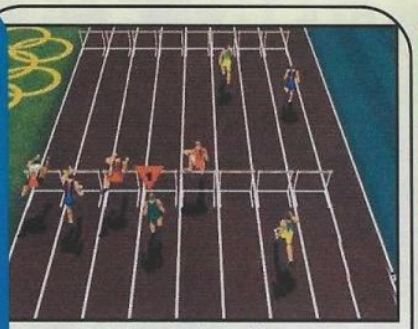
Amerika`da çok tutulan, yapımcısı olan iki genci paraya boğan Blair Witch Project filmi ülkemizde pek tutulmadı. Bence bunun en önemli sebebi sinemada verilen 10 dakikalık ara. Film zaten çok kısa olduğu için çok gereksiz olan ara, yapımcıların sizi o atmosfere sokmak için harcadıkları çabayı bir anda sıfırlıyor ve o muhteşem final gerekli etkiyi yaratmıyordu. Neyse ne. Geç de olsa filmin oyunu yapıldı sonunda.

Filmi seyredenler Rustin Parr ismini hatırlayacaklardır. Blair Witch için yedi çocuğu ormandaki köhne evine götürüp öldürmüştü. Burkittsville, Maryland'e doğru giden, Par kendi

kendine "sonunda bitti" der ve oyun Par'ın 1941 yılında cinayetten suçlu bulunmasıyla başlar. Oyunun yıldızı Nocturne'un Doc Holiday'i. Burkittsville cinayetlerini araştırmak üzere gönderilmiş bir ajan.

Par'ın cinayetlerin sebebi olarak olağanüstü olaylardan bahsetmesi ilgisini çeker. Sonuç olarak Blair Witch serisinde, Nocturne'den bazı şeyler bulunduran tek oyun olacak. Bu yılın sonlarına doğru gelecek olan action-puzzle-adventure sentezi bir oyun olacağa benzeyen Blair Witch, şu sıralar yaşanan adventure bolluğuna yeni bir tat getirecek gibi.

SYDNEY 2000



Evet bu yaz tam bir spor organizasyon yazı oldu. Önce Avrupa kupaları, ardından Kamer futbol haftaları -ki bunlar ayrıntılı olarak anlatılmalıdır- ve şimdi de peşinden koşup da alamadığımız olimpiyatlar geliyor. Eylül ayında başlayacak organizasyon hem sportif anlamda çok geniş bir lezzet sunması, diğer yandan da 100 yılı aşkın süredir devam ediyor olmasının getirdiği bir kültürle bizi kavrıyor. Meşalenin yanmasını ve sönünceye kadar televizyonun önünde kalmayı hedefleyenler için bir nevi antreman programı hazırlamış "Eidos" firması. Resmi olimpiyat (IOC) komitesinden isim hakkı alınarak yapılmış oyun tam bir olimpiyat. Diğer spor oyunlarına

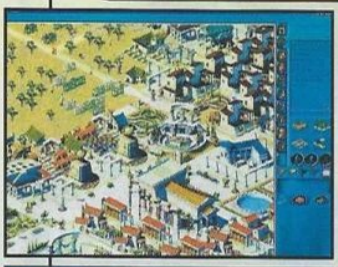
pek benzemeyecek oyunun diğer oyunlara benzememe nedeni oyuna biraz da RPG tavrı getiren kendi atletini yetiştirme mode'u. Klasik olarak oyunda her sportif aktiviteyi ayrı ayrı icra edebileceğiniz gibi, kendi yaratacağınız atlete yapacağınız antreman programıyla istediğiniz deseni de verebiliyorsunuz (tamam kusun). Kısacası çok yakında çıkacak oyun bizlere eylül ayındaki yanacak olan olimpiyat meşalesi öncesi kendi evmizde bir mum yakma imkanı tanıyacak.

STARSHIP TROOPERS

Starship Troopers ne demek istediği tam anlaşılamayan sender bilim kurgu romanlarından biridir. Robert Heinlein tarafından 1950'li yılların sonunda yazılmıştır ve o sıralarda gündemde olan pek çok kavrama o kadar inceden inceye laf sokmaktadır ki inanamazdınızdır (hmm). Sanırım 1997'de de Paul Verhoeven tarafından filmi de çekilmişti bu güzide romanın ama Türkiye'de pek tutulmamıştı ne yazık ki. Filmde oynayan kızı tutan çok olmuştu, o ayrı. Sonunda Hasbro Interactive de güzelinden bir oyununu yapayım demiş olacak ki, preview haberleri geldi bize deliler gibi. Merak edilen ilk kavram olan türü söylüyorum: Bir

real-time strategy. Filmi izleyenlerin oyuna hayran olacakları söyleniyor çünkü ortamlar aynen aktarılacakmış. Tabii biz bu lafları çok duyduğumuzdan ne kadar kefal olmak lazım kararı size bırakıyorum. Son kararınız mı, esprisini de yapmayacağım uğraşmayın. Senaryo toplam yirmi bölümden oluşacakmış ve romanda, dolayısıyla filmde de olduğu gibi oyun genelde MI (Mobile Infantry) hakkında olduğundan, oyundaki unitelerde de yaya ünitelerle ister istemez sınırlandırılmış olacak. Starship Troopers: Terran Ascendancy bana pek fena gözükmedi. Gelsin de görelim...

ZEUS



Hep söylerim Sierra iyi firma diye. Yani kesin söylemişimdir bir News'da, arayan bulur. Yarışma konusu mu yapsak acaba bunu :). Neyse. Hem yayımcı olarak, hem de yapımcı olarak adamlar gerçekten işi biliyorlar. Impression Studios'un yarattığı City Building (Şehir Yapımı) serilerinden inanılmaz bir başarı elde ettiler. Efsanevi Caesar serisinin (üç oyun) getirdiği başarının ardından bu sistemin Mısır medeniyetine uyarlaması olan Pharaoh da hiç de küçümseneyemecek satışlar yakaladı. Bu sefer de Antik Grek dönemine gidiyoruz ve hayal gücümüzü pek zorlamaya gerek kalmadan oyunumuzun adını söylüyoruz: Zeus. Format neredeyse tamamen aynı. Yine çeşit çeşit senaryolar medeniyet manyaklarını bekliyor olacak. Yalnız tema Antik Grek olduğundan bu sefer karşımıza mitolojiden fırlamış yaratıklar çıkacak çoğunlukla: Medusalardan tutun da Santorlara kadar... Sierra'ya gelen en büyük eleştiriler arasında Caesar'ın da, Pharaoh'un da ileriki bölümlerde oynanamayacak derecede komplike olması geliyordu. Söylediklerine göre bu oyunda bunu düzeltmişler ve oynanabilecek en kolay City Building oyunu haline getirmişler. Göreceğiz.

QUAKE 3 TEAM ARENA

Quake III Arena, tartışmasız en iyi "deathmatch" oyunlarından biri olmasına rağmen, sunduğu oyun modları ve oyun içindeki alet-edevat ve model çeşitliliği açısından Unreal Tournament yanında tecrübeli oyuncular tarafından bir nebze hafif olarak nitelendiriliyordu. Ta ki, Id Software duruma el koyup yeni bir upgare paketi çıkarana dek (paket henüz çıkmadı ama ah, her şeyi önceden görmüyor muyuz, pek fenayız). Yeni geliştirilmiş kadın ve erkek modeller, üniformalar, değişebilir kafalar ve bir dizi yeni "power-up" ki, bunlardan biri gücünüzü ve sahip olduğunuz silahların gücünü ölene dek ikiye katlayan bir parça, oyuna renk katacak gibi gözüküyor (Renk? Tabii ki kankırmızısı ;)).

Paket içeriğine gelince, Id'ye göre bu alışılmış bir "görev paketi" değil. Çünkü bu paket, gerçek görevler yerine, pek çok yeni nesne, çeşitlilik ve de en önemlisi "takım oyunu"na yönelik gelişmeler içeriyor. Görev paketinin içeriği bir sır gibi korunsa da, kulağına bardak takıp uzaya fırlattığımız Muder, görevlerle ilgili şöyle sesleniyor:

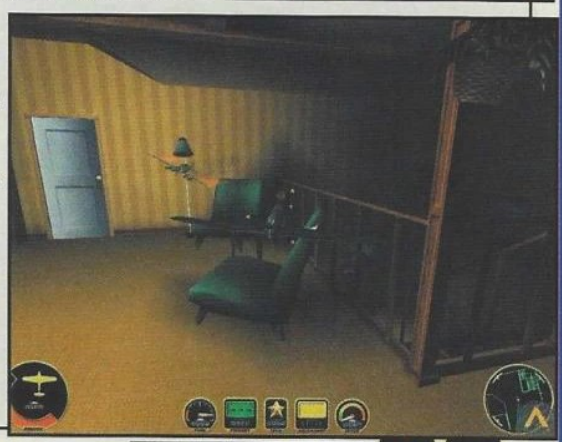
İlk olay, Harvester, Quake 2'de Headhunter oynayanların anımsayabilecekleri bir mod. Oyuncular haritanın ortasında bir yerlerde işaretlenmiş kurukafayı alıp rakip takımın üssüne taşımaya çalışıyorlar. Diğer takım oyunuysa, Obelisk. Haritanın iki zıt ucundaki obeliskleri uçurmaya yönelik bir çalışma olarak niteledim. İndirin beni.

LEGENDS OF M&M

Might & Magic serisinin, inanılmaz ve inanılmaz olduğu kadar haklı başarısının ardından 3DO firması bütün Might&Magic dünyalarını içine kapsayan çok geniş bir RPG yapmaya hazırlanıyor. Aslında oyun hakkında yazılacaklar bu satırlara sığmaz. Bu haber sadece gelecek bu oyun hakkında detaylı preview yapacağımızın haberi. Ben aslında bu kısmı yarışmamıza için ayırmıştım. Son MEGafon Köşesi Geleneksel Bilgi Kültür ve Dikkat Yarışmasının sonucu, herkesin kolayca tahmin ettiği gibi, sol sayfadaki köşelerin dairesel, sağ sayfadaki köşelerin ise dik olduğu. Doğru cevap için Polat arkadaşımızdan ICQ'da 1 ile 179 arası bir sayı söylemesini istedik. Polat'da 73 dedi (neden bilmem). Böylece Outlook Express'de YARISMA folder'ında 73. sıradaki Aykut Akdeniz arkadaşımız GunShip 2000'i İzmir'den kazanmış oldu. İşte bu ayki sorumuz (bu ayki bayağı zor): ***Yine bu iki sayfayı dizayn açısından ayıran bir fark var (Oyun isimlerinin dik ve yatay yazılması değil). Nedir bu fark?*** Ödülümüz ise süper. Ağustos'da çıkacak olan F1 GP 3. Hadi bakalım, cevaplarınızı varisma@kamernet.com'a bekliyorum.

ARTFIX DOGFIGHTER

Dünyaca ünlü maket model firması Airfix'de, Lego gibi platformunda bir değişiklik yaparak bilgisayar oyunu şeklinde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bizdeki maket kültürünün, maketi gençliğinde pilot olmak isteyipte bir takım imkansızlıklar nedeniyle olamayan insanların televizyon üstünde heyecanlarını giderme süsü olarak bilmesi, oyunun amacının ülkemizde anlaşılmasını zorlaştıracak tabi. Herşey bir yana oyun, özellikle haritalarıyla (herhangi bir evin içi veya vs..) bizi eğlendirecek gibi gözüküyor. Tam bir simülasyon olmadığı için öyle evinizde süper gamepad'iniz olmadan da oynaya-bileceksiniz. Tam olarak bilmiyoruz ama sanırım kendi uçağını kendin yap, geliştir sonra da kapıştır mantığı olacak ama teknik olarak ne kadar basarı sağlayabileceğiz göreceğiz. Oyun eylül sularında ege semalarında denendikten sonra bizlere gelecek.



hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

LEADTEK WINFAST GeFORCE 2 GTS

Leadek Winfast denilince benim aklıma hemen Geforce geliyor aslında çoğu ekran kartının yarıştığı sektörde bence haklı bi yere sahip bir marka.Geforce2 işlemcilerin eski geforce'lara oranla daha gelişkin olduğu biliniyor işte bu kart eski geforce ile geforce2 nin ara modeli. Performans değerlerine bakıldığında eski işlemciden %30 daha hızlı bir performans sergileyen MX geforce2 GTS den daha yavaş bir kart, tabiki bunu getirdikleri var, MX ,GTS'ye göre daha ucuz en azından öyle olmalı MX bir ara model yalnız internettek test sitelerinde gördüğüm kadarı ile bu kartın performansı yüksek.Bence fiyat/performans konusunda çok başarılı bir kart. Bu kartlar için overclock konusunu pek te konuşmaya luzum yok zaten çok hızlı kartlar ancak MX eski ufacık bir programcıkla bu ayarları yapabiliyor. MX de diğerleri gibi yarışa katılıp yerini almaya hazırlanıyor. Diğer özelliklerine değinecek olursak:

- Giga Texel Shading Architecture'le birlikte ikinci nesil GeForce GPU
- Oyuncular için yüksek performans sağlayan DirectX7 ile uyumlu hardware (2,3 boyutlu görüntüler ve dvd'ler için en yüksek performansı sağlayabilme özelliği)
- 32MB / 64MB DDR hafıza
- %220 sıkıştırma özelliği
- WinFastDVD playback paketi
- Opsiyonel olarak DVI arabirimi ve Tv çıkışı

ELSA USB MODEM 56K

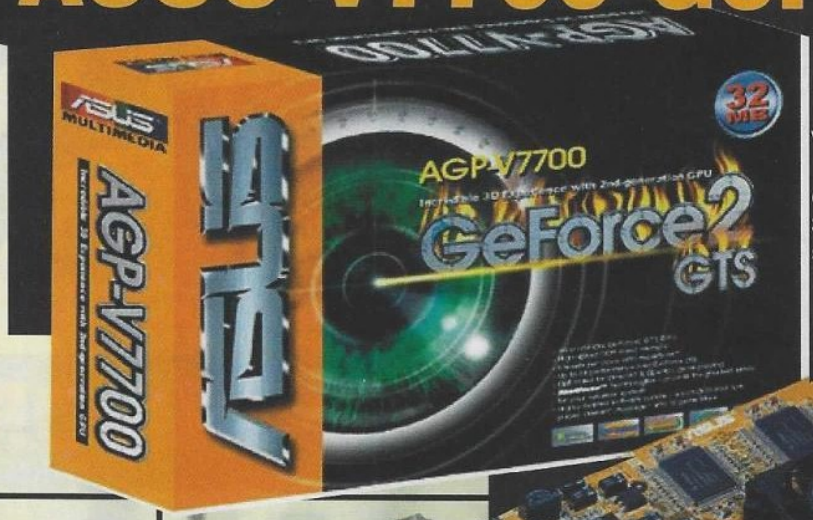
Ülkemizde ve onu ekran kartları ile tanıdık, uzun zamandan sonra Elsa da diğerleri gibi ürün yelpazesini genişletti. Bugün burada external şeffaf, şık görünüşlü bir modem var. Aslında bana görüntüsü biraz Imac havasıda vermedi değil. Ama gerçekten dizayn çok iyi. Avrupa standartları için üretildiğinden dolayı, piyasada sebil gezen 3.sınıf soft modemlerle karşılaştırmak yanlış olur. Aslında bu modem seri bağlantıya sahip bu modemin USB veri yolunu kullanan modeli ise MicroLink 56K USB. Yalnız bu modelin bir handikapı USB olduğundan dolayı sadece Windows 98/2000 sürücüleri mevcut.

Modem, USB kullansa da kendini bir com portta bağlı gibi gösteriyor ve istenildiğinde eski programlar ve dos tabanlı modem uygulamalarında da sorunsuz çalışabiliyor. Kullandığım External seri modemin ısınma problemlerini bu modemde pek yaşamadım diyebilirim. Elsa güvencesi ile modem almak isteyenler için iyi bir seçim olduğa benzer.

Bilgi için:
TET Elektronik: (212) 256 3532

Video BLASTER

ASUS V7700 GeFORCE 2 GTS



GeForce 2 GTS ekran kartları birbirinden değişik üretciler tarafından peşi sıra çıkmaya devam ediyor. Elsa Gladiac ve Creatice 3D Blaster'dan sonra şimdi de Asus'un V7700 modeli piyasaya girdi.

200Mhz hızında çalıştırılan Geforce2 Gts işlemcisi, 6ns hızında çalışan Infineon marka 32 MB DDR ile uyumlu. Bellek sistemi 333Mhz hızında çalışıyor. Asus v7700 Pure bence soğutucu sistem olarakda çok stabil görünüyor üzerinde bulunan ve bence bir tasarım harikası olan yuvarlak ve soğutucu içinde kaybolmuş fanı sayesinde birçok ekran kartında yaşadığımız yanındaki PCI slotunu kullanamama derdi ortadan kaldırılmış. Aslında Geforce 2GTS işlemcileri eski Geforce 256 işlemcilere oranla çok daha az ısınıyorlar ama yine de Asus v7700 Pure'un ısınmaması için elinden geleni ardına koymamış. Asus V7700 Pure şimdilik kartında TV-out çıkışına ihtiyaç duymayanların sorunsuz kullanabilecekleri bir kart. Eğer ki TV-Out lu bir GeForce2 Gts isteyenler asus'un V7700 Deluxe modelini beklemek zorundalar. Diğer özelliklerini her zaman yaptığımız gibi madde madde yayınlayacak olursak.

- Dünyanın ilk Per-Pixel Shading Graphics Processing Unit (GPU)'esi GeForce 2 GTS'yi kullanıyor (tabii ki isminden de anlıyoruz)
- 32MB DDR Frame Buffer (SGRAM) sayesinde 5.3GB/sec band genişliğine kadar veri aktarımına izin veriyori.
- Çok daha gerçekçi görüntüler için kullanılan yeni "Dual-texture pixel-fill capacities" teknolojisini destekliyor.
- Saniyede yirmibeş milyon'un üzerinde polygon çizebilme yeteneği.
- Smart Cooling, Dynamic Overclocking, Overheat Protection, Fan Speed Monitoring ve AGP Power Level Monitoring gibi ASUS SmartDoctorTM Teknolojilerine sahip.
- 2048 x 1536 at 75Hz çözünürlükte 24bit True Color'ı destekliyor.
- DVD, VCD, MP3 ve Karaoke desteği
- QuadPipeTM Rendering, 2nd Generation of Transform & Lighting ve AGP 4X with Fast Writes gibi teknolojilere de "default" olarak sahip zaten.
- Ayrıca Drakan ve RollCage gibi 12 oyun da "bundle" olarak hediye ediliyor. :).

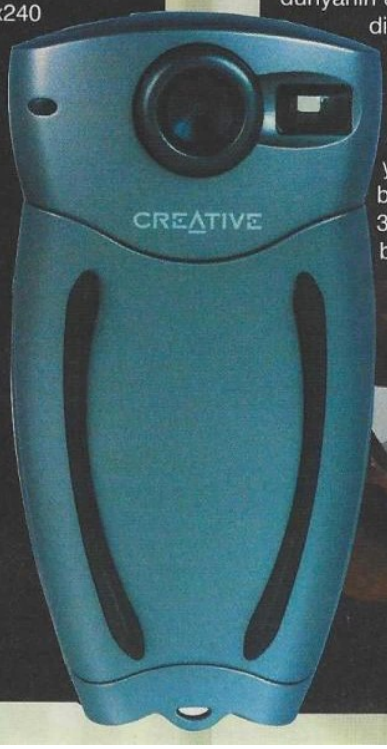
CREATIVE WEBCAM GOPLUS

Creative bir bütün olarak multimedya konusunda kendini kanıtlamış bir firma olduğunu herkes kabul etmiştir sanırım. Sound Blaster ile başlayan fırtına şimdilerde değişik bir isim almış: Video Blaster Webcam Go. Hani bazı markalar standart yaratırlar ya, işte Creative bana göre bazı ürünlerinde bilgisayar dünyasının standartını belirleyen bir marka. Bu yeni ürününe kısaca bakıcak olursak; Creative'in yeni kamerasının boyutları çok küçük hatta bileğinizde taşıyabilmek bile mümkün. Kameranın ön yüzündeki objektif vasıtasıyla uzaklık ayarları yapılabiliyor .Arka bölüme geçtiğinizde karşınıza bir LCD ekran çıkıyor. Bu ekran ile hafızadaki boş yer miktarını, resim çekme modunu ve batarya durmunu öğrenebiliyorsunuz. Bu LCD ekran gerçekten çok kullanışlı. Bu ürünün bence en çarpıcı özelliği bilgisayarınızdan bağımsız bir fotoğraf makinesi gibi kullanılabilmesi tabi ki sadece bu iş için üretilen cihazların performansını aramamanız gerektiğini belirtmeliyim. Yine de Creative bu ürünü ile de uzun bir zaman webcam piyasasını elinde tutacağa benziyr.

- 8MB bellek. 200 adet 640x480 VGA çözünürlüğünde resim veya 400 adet 320x240 çözünürlükte resim depolama imkanı
- USB baglantısı olan herhangi bir PCye bağlantı imkanı.
- Snapshot butonu ile tek tıklamada yakalanan görüntünün bilgisayar ekranına yansıtılması
- Ses kayıt özelliği.

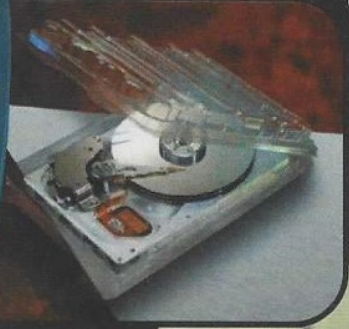
Dışarıda çektiğiniz resimler için yorumlarınızı kaydedebilir veya alışveriş listenizde unuttuğunuz bir maddeyi hatırlamak için kaydedebilirsiniz

Bilgi için:
Multimedya: (212) 216 45 68
GenpaCom: (212) 320 10 50
Empa: (212) 599 30 50



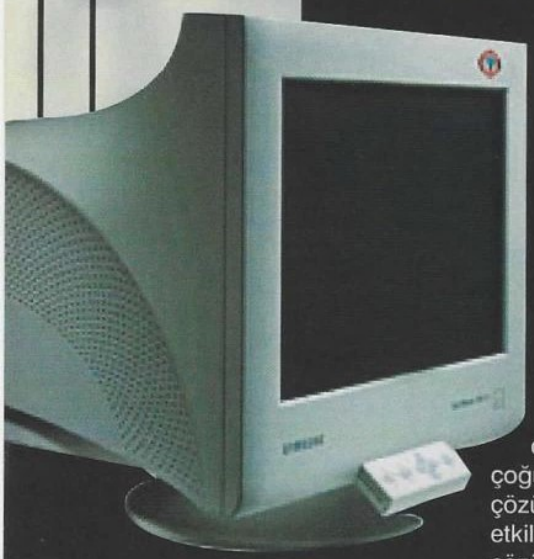
SEAGATE BARRACUDA

Yakında 7200Rpm.hızı ide Hd'ler için standart olucağa benziyor. Çoğu marka üreticileri 5400Rpm.dönen sabit disklerini ucuz sistemler için önermeye başladılar bile.İşte Seagate Barracuda ATA II de üç farklı bilgi depolama kapasitesine sahip bir harddisk.Aslında bu etapta seagate için söylenecek bir iki sözüm var ,seagate dünyanın en büyük disk üreticisi...Çok değişik ebatlarda ürettiği diskler özellikle son zamanlarda Cheetah ile yakalamış olduğu üsütün başarısı ve son olarak ta Cheetah X15 olarak tanıttığı ve 15000Rpm hızında dönen sabit diskleri ile başarısını kanıtlamış bir teknoloji devi.Çoğu kullanıcının ortak düşüncesi olan dönüş hızı arttıkca ısınma sorunları yaşanıcağı konusu heralde bu noktada çözülmüş bulunuyor..Barracuda ATA II ye gelince 10.2GB, 15.3GB ve 30.6GB disk büyüklükleri ve 8.2 ms erişim hızı ile zaten ilk bakışta puanları topluyor.7200 Rpm dönen disk çok sessiz çalışıyor, rastgele okuma ve erişim değerleri oldukça düşük sonuçlar verdi.Sonuç olarak Barracuda ATA II benim kararımca IDE disk alıcak olan kullanıcıların kesinlikle listesinde bulunabilecek bir disk.

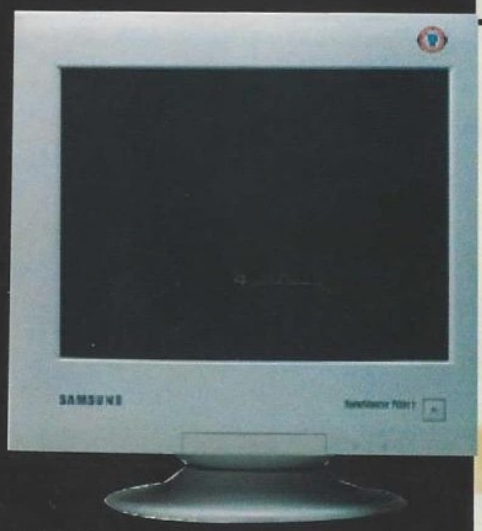


hard news

SAMSUNG 700 IFT MONITOR

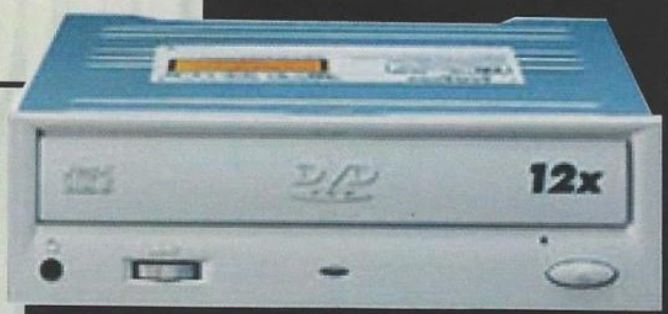


Birçok monitör markasının kıyasıya yarışına şahit olduğumuz ülkemizde gözden ırak tutulan bir marka Samsung. Aslında bu marka monitörde bir dev fakat ne var ki ülkemizde bence hakkettiği yere gelmiş değil. Samsung 700IFT bence bu ilgiyi fazlasıyla hak ediyor. Samsung monitörler diğer birçok monitör firmasının aksine tüpleri ile birlikte aynı bantta üretilip kullanıcılara sunuluyor. 0.20mm dot pitch aralığı bence diğer monitör markalarından bir hayli üstün.



Yaptığım incelemelerde 1600x1200 çözünürlükte çok keskin görüntüye tanık oldum.Hele ki şu an standart olan ve çoğumuzun 1024x768 kullandığımız ekran çözünürlüğünde 120Hz'ı sorunsuz destekliyerek beni etkilemeyi başardı.Bence tamdüz ekranı ve yüksek çözünürlüklerde stabil çalışması ile samsung hayallerimizi süsleyen çoğu markadan daha çok masamızın üzerindeki yerini hak ediyor.

SAMSUNG DVDROM



Samsung Sd-612 12x Dvd Rom, max.12X dvd ve 40x Cd okuma hızına sahip bir DVD.Aslında nedense bilmem benim kullandığım başka DVD sürücülerden çok daha sessiz çalıştığını ve uzun zamandır hiçbir cd romda okutamadığım bir cd'yi okuduğu için ona hemen ısındım.Dış görünüşü ile de çok şık ve fonksiyonel ben bir eksisini göremedim. Dvd hızı da müthiş, aslında film oynatma konusunda değil de ilerde değişik amaçlarda kullanılıcağını da farzedersek bence 12x bir DVD yeterli bir hıza sahip. Kısaca teknik özelliklerine bir göz atacak olursak; 512Kb buffer, Ide-atapi arabirim,Dvd tarnsfer hızı 16200kb/sn , cd transfer hızı 6000kb/sn, yaklaşık 10ms.erişim hızı ile Sd-612 iyi bir Dvd olmaya hak kazanıyor.

ONLAR KAZANMAK İÇİN YARIŞIRLAR.
YA SEN?

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

MICROPROSE

PC CD-ROM

HASBRO Interactive

GUNSHIP

Gökyüzü ısınacak

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

Bir çocuk hatırlıyorum. C64 ü var. Yeni her oyuna, savaş araçlarına; tanklara, helikopterlere ve gemilere meraklı. Ama arayış içinde. Her oyunu da beğenmiyor. Artık yandan görünümlü, dandik oyunlar oynamak istemiyor. Bir helikopter uçuruyor olma hissini vermiyor ona dışardan görünümlü oyunlar. Bir gün karşısına bir oyun çıkıyor. O da ne, iddialı bir kapak hazırlamışlar. O zamanın meşhur (şimdi de hala meşhur) AH-64 hücum helikopterinin resmi var. "Oyunda aracın içindeymişsin gibi oynuyorsun ..!"; "Tıpkı "INFILTRATOR" gibi ama ondan güzel .."; " Silahlarını kendin yüklüyorsun; değişik görevlere çıkıyorsun .." .oyunun adı "GUNSHIP". Aradan belki bir on sene; belki de fazlası geçti. Ben değiştim. Bu oyun da çok değişmiş. Ama oyunun anlayışı pek değişmemiş. Anlayış derken, bu konuyu şöyle açayım: Gunship (Eski) kendi zamanının hemen hemen en iyi benzetme oyunuydu (simulasyon). Benzeri pek olmadığı için, hareketli kısımları zevkle oynanıyordu. Gunship (Yeni) şimdiki gerçekçi ve ayrıntılı benzetme oyunları içinde bir yer tutuyor. Ama kapsamlı değil, karmaşık ve ayrıntılı da değil. Oynaması daha kolay ve görsel olarak çok etkileyici.

AH-64D
PLAYER'S VEHICLE

Drim : Bu Gunship nasıl bir oyun? Konusu ne?
Zeb : Oyun turn-based Strateji. Çiftlik falan kuruyosun.
Drim : Aaa ne güzel. Helikopter çiftliği heralde di mi? Eskiden SimFarm vardı onun gibi mi?
Zeb : Evet onun gibi birşey ama bu sefer işin içinde uzaylılar da var.
Drim : Hı-hı anladım. Sayfaya böyle yazayım ben o zaman.
Zeb : Evet aynen böyle yaz.

ARAÇLAR VE SİLAHLARI

AH 64 APACHE veya LONGBOW

Apache saldırı helikopterlerini tekrar anlatmamın pek bir alemi yok, çünkü çok meşhur oldular. Sağda solda, dergilerde bazen yanlışlıkla başka helikopterlerin yerine resimleri kullanılıyor. Birçok helikopter oyununa konu olmuş, birkaç filmde de boy göstermiştirler. Yıllardır kullanılan bu araçlar, saldırı helikopteri deyince olayla en alakası olmayan kişilerin bile aklına ilk gelen araçlar oluyor. Meşhur şekilleri, çirkin tasarımları ve sağlam (olduğu söylenen) zırhları ile adeta saldırı helikopteri mefhumunun bir alamet-i farikası durumuna gelmişlerdir. Amerikalılar ve İngilizler, aynı aracın değişik imalatlarını kullandıkları için (AH-64 ve WAH-64), silahları da aynı oluyor. Tanksavar silahı olarak "*Hellfire*" güdümlü füzelerini kullanırlarken, güdümsüz roket olarak 70 mm çapında mühimmat kullanıyorlar. Oyunda Apache ve Longbow'lar Sidewinder ısı güdümlü füzeleri ile havadan havaya atış gerçekleştiriyorlar. Bunlar oyunun en büyük havadan havaya füzelerinden. Bu sebeple iki adet taşınabiliyor.

UHT-2 TIGER

Almanlar bu saldırı helikopterini kullanıyorlar. Bu helikopter meslektaşlarının kullandıklarına oranla biraz daha küçük ve hareketli. Ancak zırhı da o oranda zayıf. Dolayısıyla daha usta oyuncular böyle bir helikopterle daha zevkli uçuşlar yapabilirler. Üstelik "*Trigat*"

tanksavar füzeleri farkıyla. Bildiğim kadarıyla oyundaki en güçlü ve hızlı tanksavar füzesi. Bunun haricinde, *Tiger*'lerin en iyi özelliklerinden biri taşıdıkları güdümsüz roket kızakları *AH64*'ünkilerden daha fazla roket taşıması. Havadan havaya güdümlü füze olarak *Stinger*'ler kullanılıyor. Görüş alanı, diğer helikopterlerinkine göre daha geniş diyerek de bu helikopter ile ilgili bilgilerimizi noktalıyoruz.

Mi-28 HAVOC

Oyunda Rusların taarruz helikopterleri olarak kullanılabilen araçlar Mi28'ler. Bilindiği üzere Rusların çok meşhur Mi-24'leri (Rambo filminde vardı hani) artık ufak ufak kullanım dışı bırakıldıkları ve dış ülkelere satıldıkları için, Mi-28 ve Ka-50 helikopterleri kullanıma sokuluyor. Bu sebeple helikopter oyunlarında sıklıkla bu iki tasarım ile karşılaşıyoruz. Bu helikopterlerin zırhları AH-64 ler kadar var, hatta onlardan biraz da

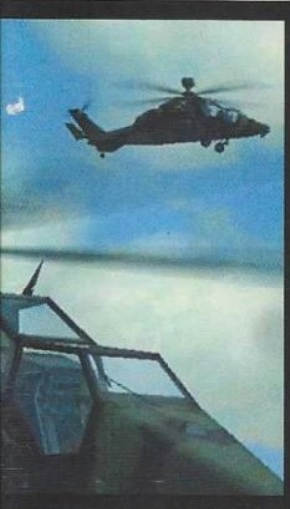
SİLAHLAR

Silahlara bakarsak hemen her helikopterin birbirine yakın güç ve özelliklerde silahlar taşıdıklarını görüyoruz. Sadece ufak farklılıklar var. Tabii bu gibi farklılıklar bazen hangi tarafın kazançlı çıkacağının belirlenmesine de vasıta oluyor.

Saldırı helikopterlerinin makineli topları 30 mm.lik ve 500-1200 arasında mermi taşıyorlar. Çok amaçlı, zırh delici, yangın çıkarıcı mühimmat taşıyorlar. Pek çok oyunda olduğu gibi bu oyunda da makineli topun etkisi abartılmış. Ancak çok da fazla değil. Esefle ifade ediyorum ben bazı oyunlarda makineli topla yapılan birkaç mermilik atış sonucunda patlayan tanklar da görmüştüm. Burada ise abartı kısmı binalarda olmuş. Yani insaf ... 30 mm'lik mermi, adı üstünde, bir buçuk parmak genişliğinde birşeydir. Bundan bir iki tanesi isabet etti diye bir çiftlik evi patlayarak yıkılır mı hiç ..? Ancak araçlara yapılan ateş kısmı çok iyi. Bu oyunda mermilerin sektiğini görebiliyorsunuz. Hatta üst üste aldığı darbeler sonucunda artık yerinde yaylanmaya başlayan araçları da görmeniz mümkün. Çok güzel yapılmış bu etkiler.

Güdümlü tanksavar füzeleri meşhur Amerikan Hellfire'ler, tel güdümü *Hot*'lar, *Trigat*'lar, eski Rus *Spiral*'leri ve yeni *Vikhr* füzeleri. *Hellfire*'ler K ve L olarak iki çeşit. K'lar geleneksel lazer güdümü kullanırken, L'ler radar güdümlü ve biraz daha etkililer. Oyundaki en uzun menzilli güdümlü

!! Gunship geri döndü...



tanksavar füzesi de bu füze oluyor. Apache'lerdeki atış idare cihazlarının kilitlenmeyle ilgili iki farklı konumu olduğundan dolayı (LOAL "lock on after launch" yani -ateşlemeden önce kilitlenme- ve LOBL "lock on before launch" - ateşlemeden sonra kilitlenme-) bu füzeler de iki farklı düzende yüklenebiliyorlar. *Hot* ve *Spiral* birbirine yakın özelliklere sahip. Oyunun en kötü güdümlüleri. Yine de çok tehlikeliler. *Hellfire, Trigat* ve *Vikhr* kendi aralarında yarışıyorlar.

Bu çok etkili tanksavar silahın ardından güdümsüz roketler geliyor. Daha sonra da değineceğimiz üzere F6 ile bu silahı faal hale getiriyoruz. Genellikle üç çeşit roket taşıyabiliyoruz be her bir roket çeşidi ayrı ayrı kısımlarda yer alıyor. Bunu oyundaki silah yükleme bölümünde şekilli olarak görebilirsiniz. Oyunun oynanışı esnasında F6'ya her basışınızda bir sonraki kısım seçiliyor. A kısmı en fazla, B ikinci ve C en az mühimmat yuvasına sahip kısımlar. Silah yükleme (arming) bölümünde bütün kısımlara aynı çeşit roket koyarsanız böyle bir sorununuz tabii ki olmuyor. Genellikle *HE* (yüksek patlayıcı), *MPSM* (çok amaçlı) ve *Flechette* (okçuk) türevlerinde yükleme yapılıyor. *HE* gerçek bir çok-amaçlı mühimmat. Hem düşman zırhına, hem askerine hem de binasına karşı kullanılabilir. *MPSM*'nin en iyi kullanım alanı düşman kampı üstü. Zırhlı-zırhsız araçlar ve açıkta düşman askerleri, tehdit altında olan hedefler durumundadır. Bu roketlerin içinde muhtelif miktarda zırhlı ve zırhsız hedeflere yönelik bombacıklar vardır. Hedefin üzerinde patlayarak bombacıklar saçılır. İçindeki bombacıklar böylelikle hedeflerine ayrı ayrı taarruz etmiş olurlar. *Flechette* mühimmatını dev bir savunma el bombası gibi düşünebilirsiniz. Bu mühimmat içinde birçok çivi taşır. Küçük kanatçıklarla imal edilmiş olan bu çiviler patlama ile birlikte bulut gibi dağılır. Bundan amaç bu çivilerin, düşman askerlerini ve hassas yüzeyli diğer malzeme ve araçları saf dışı bırakmaktır.

Havadan havaya füzeler ayrı bir olay. Silahların içinde kullanması en zor olanlar bunlar. Kilitlenme dost araçlara da yapılabiliyor yanlışlıkla. Bir de kilit hemen kırılabiliyor. Vızıldayıp duran baklavanın dairenin dışına çıkmamasına özen gösterin.

İDARE ve UÇUŞ

Bu oyunu oynarken bir oyun koluna ihtiyacınız olacak. Helikopterin temel hareketlerinin yarısı bu kol ile yapılıyor. Kolu ileri ittirdiğinizde helikopterin burnu aşağı iniyor, geri çektiğinizde ise havaya kalkıyor. Sağa çekerek sağa, sola çekerek sola doğru helikopteri bir uçak gibi yönlendirebilirsiniz. Helikopterlere özgü olan kesin dönüş hareketlerini kuyruk pervanesi ile yapıyuoruz. Bunun idaresini de tuşlarla yaptığımız için ona biraz sonra değinelim ki karışıklık çıkmasın. Eğer şu özel oyun kollarından varsa, kolun kendisini merkezinden döndürerek helikopterinizin bulunduğu yükseklikte ve / veya askıda yanlara dönebilirsiniz. Tahmin edeceğiniz üzere 1 düğmesi silah ateşlemeyi sağlıyor. 2 düğmesine basılı tutarak oyun kolunu hareketlendirdiğinizde kafanızı oyun da aracın içinde sağa sola çevirerek bakma olayını gerçekleştirebilirsiniz. 2 nolu düğmeyi bıraktığınız anda kafanız tam karşıya, ileriye bakar. 3 nolu düğme ile gece görüşünü açıp kapayabilirsiniz. 4 nolu düğme de hedefe kilitlenmeye yarıyor. Helikopterin burnunun aşağı indirilmesi sonucunda helikopter yavaşça alçalır ancak bundan başka esas etki olarak hızlanırsınız. Bir yerden bir yere gitmeniz bu hızlanma ile oluyor. Arada bir N harfine basarak haritaya bakabilir ve aravarış noktalarına olan uzaklıklarınızı ve düşman araçlarına olan mesafenizi, konumunuzu görebilirsiniz. Benim kanaatimce iyi bir özellik olarak siz böyle ekranlardayken diğer ekran erbabı kabul edilen yapay kişilikler (siz sürücü iken silahçı, siz silahçıyken sürücü (otomatik pilot W ile çalışıyor) siz haritadayken her ikisi de) kendi kendine davranıyorlar. M ile göstergelere bakabilir, R ve E harfleri ile göstergeleri değiştirebilirsiniz. C ve V harfleri ile bu göstergelere yakından bakabilirsiniz.

Tuşlarla idareye gelince: F9-F12 görünüşlerle ilgili. F8 Havadan havaya füze seçimine, F7 Güdümlü tanksavar füzesi seçimine, F6 güdümsüz roket (ve roket kısmı) seçimine, F5 makineli top seçimine yarıyor. F1 ile F4 arası kullanıcı görünümleri. F1 sürücü, F2 ise silahçı koltuğundan bakış. Bu ekranlarda I harfine basarak önce yarı silik sonra bir kez daha basınca tam silik bir şekilde şu özel helikopterci başlık ve görüş sistemini faal hale getirebiliyorsunuz. Bir kez daha I ya basarsanız görüş düzeni başa dönüyor. Başlık sistemi ile sağa sola bakıyorsanız x ve z harfleri ile görüntü yaklaştırma ve uzaklaştırma olayını faal hale getirebilirsiniz. Şimdi diğer idareleri hızlı hızlı geçeyim:

Yön oklarından: Sağa ok - sağa dön; sola ok - sola dön; yukarı ok - yükselme (bir iki kez fazladan basışla yükselme ivmesi artar); aşağı ok - alçalma (bir iki kez fazladan basışla alçalma ivmesi artar)

Sürücü koltuğuna mahsus: A Yüksekliği koru, J Sonraki hedef, K önceki hedef

Silahçı koltuğuna mahsus: Yukarı çık, * Aşağı in, 0 hızlı git, 9 2/3 hızla git, 8 1/3 hızla git, P atışa müsait yüksekliğe çık. Ü sağa dön, Ğ sola dön. İ sağa kay, Ş sola kay. L hedefe kilitlen. H bu yükseklikte sabit dur. G bu yönde git.

Diğer: 7 topçu ve hava desteğinin harita üzerinden işaretlenerek istenmesi. D ve S ekrandaki yeşil işaretlerin parlaklık ayarı. Silme (backspace) metal talaşı ve fosfor bombası - savunma amaçlı-. . (nokta) radar hedefine kilitlenme, Ç sonraki radar hedefi. Ö önceki radar hedefi.

Evet Gunship genel hatlarıyla böyle bir oyun. Görsellik müthiş, oynanabilirlikde fena değil. Baştada dediğim gibi Gunship'le beraber büyüdüm ama ben değiştim, Gunship değişmemiş. Simulasyon severler alıp zaten oynayacaklar. Quake severler ise... Burayı okuyan Quake'ciler var mı ki?

Hoşçakalın bir daha ki aya kadar.

1 CD

FİRMA: Hasbro interac
TÜR: Simulasyon
SİSTEM:
P II 266 - 64 Mb Ram - 150
HDD - Win 95/98 - 3D Acc.

Gunship kendini sürekli yeniliyor. Görsel olarak muhteşem. Oynanışta iyi ama bişeyler eksik... Yinede Gunship, alınır

Türkiye Temsilcisi:
Hasbro Interavtive
Tel: 0212 259 11 97

% 78

OYUNLAR 1 7

"nihayet Diablo 2 geldi ve gelir gelmez fırtınalar ko
Diblo 2 dosyamızı bu ay tam olarak açıyoruz. Oyu

Emrecan ÇAKIR
emrecan@kamernet.com

Acaba kaç saattir bu sandalyede oturuyorum, her tarafım tutuldu, gözlerim de çok ağrıyor. Biraz uyusak da uyanınca mı bitirsek? Hayır hayır, çok az kaldı bitirelim bu gece. Bir yerlerde bir kapı olmalı. Nerde bu lanet kapı? Haritada açmadığım yer kalmadı ki, nerdeeee! Yoksa, evet buldum. Oh Be! Hemen town'a gidelim, son hazırlıkları yapıp gelelim, bitirelim şu işi. Aaa! Town Portal'ım kalmamış"

Ben: Serdar, town portal açsana bir tane.
S: Geliyorum bir dakika.
Ben: Hadi çabuk, giriş sağ üst köşedeymiş.
S: Tamam geldim, açıyorum bir dakika, tamam, hadi gidelim!
Ben: Alabildiğin kadar full health potion al.
S: Olm, kesin ölücez şimdi. Bence Diablo'nun yakınlarına bir yere ikimiz de town portal açalım, ölürsek hemen ordan ineriz.
Ben: Tamam, öyle yapıcaz zaten, ama biraz uzağa açalım da iner inmez ölmeyelim.
S: Tamam! Hadi ben alacağımı aldım, gidelim!
Ben: Bir dakika, fazla full rejevunation potion'ın var mı?
S: Abi bana da lazım!
Ben: Yaa, saçmalama ver işte bir iki tane.
S: Üffff!
İyi al! Bak bir de böyle bir yüzük çıktı demin lazım mı sana?
Ben: Yok abi! Bende çok daha aşmışı var.
S: İyi be! Sorduk sadece. Hadi gidelim!
Ben: İyi hadi, go go go!
S: Ohaley! Ohaley!

Onbeş dakika sonra...

Ben: Hadi abi temizledik hepsini, basıyorum son düğmeye.
S: Olm nasıl birşey acaba?
Ben: Öğrenmenin bir tek yolu var! Şimdiii!
S: Nooluyo yaa? Bu ne beee!
Ben: Aaaaaaa! Vaaaaaa!
S: Baa! Bababababa!

Bir dakika falan sonra...

Ben: Hahahaaa! Bitti en sonunda!
S: Offf hemen uyuycam, ölüyorum kaç saattir kalkmıyoruz yaa!
Ben: Tamam, şu son demoyu bir izleyelim, ben de uyuycam.

Şu geçtiğimiz haftalar içerisinde birçok kişi efsane oyun Diablo2'yi single player olarak oynadı. Bazıları network cafe'lerde arkadaşlarıyla oynadı. Bazıları da bizim yaptığımız gibi evde bilgisayarları bağladı ve bu zevki paylaştı. Sonuçta birçok oyuncu geride bıraktığımız günleri Diablo2 ile geçirdi. Sanırım çoğunuz da bizim gibi oyunu başından kalkmadan oynadı ve bitirdi. Fakat oyunu bitirenler kadar bitirmeyenler de var. Hatta bazıları başlamadı bile. İşte ben de üstün yazarlık örneği gösterip bu arkadaşlar için konuya biraz eğileyim dedim ve hatta eğildim (ve hatta iğrencim galiba sustum!)

pardı. Geçen ay geniş bir incelemesini yaptığımız
n hakkında herşey burada."

Bildiğimiz gibi oyunda birbirinden gerçekten çok farklı ve her biri çok güçlü beş apayrı karakter var. Bu beş karakterin de birbirinden farklı bir sürü skill'i var. Bu skill'ler sayesinde karakterimizin özelliklerini istediğimiz gibi şekillendiriyor ve kendi özel sorceress'mızı, paladin'imizi ya da barbarian'ımızı yaratıyoruz. Hatırlarsanız geçen ay İnce ayarda Diablo ile ilgili bilgiler vermiştik. Oyun o zamanlar çıkmadığı için ve 10 Temmuzda çıkacağını bildiğimiz için elinizde Diablo 2 ile ilgili bilgiler olmasını istedik. Gameshow'un Temmuz sayısı çıktıktan 1 hafta sonra Diablo 2 Türkiyeye geldi. Bizimde tam versiyonu oynama şansımız oldu. Bu ay ise sayfalarda göreceğiniz gibi Diablo ile ilgili nerdeyse herşeyi tam olarak vermeye çalıştık. Geçen ayki ekten farklı olarak bu yazıda sizlere daha çok Diablo 2'nin stratejik yanlarından bahsedeceğim. Oldukça geniş olan açıklamamıza buyrun şimdi.

Tam olarak neye yarar bu skill'ler?

Amazon Skills:

Critical Strike (passive): Her hangi bir range ya da hand to hand attack'ınızda vereceğiniz zararın iki katını verme şansı verir.
Fire Arrow: Attığınz oka fire damage ekler.
Inner Sight: Light Radius'unuzun aydınlatamadığı ve göremediğiniz yerlerdeki yaratıkları görebilmenizi sağlar. Aynı zamanda etrafınızdaki yaratıkların defansını da azaltır.
Jab: Bir ok atabileceğiniz sürede daha fazla ok atabilmenizi sağlar.
Magic Arrow: Magic damage'ı olan oklar atmanızı sağlar. Attığınız oklar quiver'ınızdan eksilmez.
Cold Arrow: Attığınız oklara cold damage ekler ve okun vurduğu düşman yavaşlar.
Dodge (passive): Size karşı yapılan hand to hand attack'lardan zarar almamanızı sağlar.
Multiple Shot: Attığınız bir oku, birçok oka çevirir ancak bu oklardan herbiri daha az zarar verir.
Poison Javelin: Javelin'lerinize poison damage ekler ve erdında bir poison gazı bırakır.
Power Strike: Attack'larınıza lightning damage ekler.

Avoid (passive): Size karşı yapılan range attack'laradn zarar almamanızı sağlar.
Exploding Arrow: Oklarınıza fire damage ekler ve oklarınız çarptıkları yerde patlar ve çevredeki yaratıklara da fire damage verir.
Impale: Elinizdeki silahla daha fazla zarar vermenize yarar. Ancak silahınız zarar görebilir.
Lightning Bolt: Yakınınzdaki yaratıkların missile attack'larını yavaşlatır.
Slow Missiles: Size karşı yapılan range attack'ları yavaşlatır.
Charged Strike: Attacklarınıza lightning damage ekler ve charged bolt atar.
Guided Arrow: Attığınız ok hedefi takip eder yada başka bir hedef bulur.
Ice Arrow: Attığınız oklara cold damage eler ve oklar çarptıkları hedefi dondurur.
Penetrate (passive): Range attack'larınızdaki vurma şansınızı arttırır.
Plague Javelin: Attığınız javelin'in çarptığı yaratık poison dumanı içinde kalır.
Decoy: Düşmanlarınızı şaşırtmak için kendi görüntünüzden bir tane daha yaratır.
Evade (passive): Hareket esnasında hem range hem hand to hand attack'lardan kaçmanızı sağlar.
Fend: Attack'ınız bir çok hedefe birden zarar verir.
Immolating Arrow: Çarptığı yerde patlayan ve hedefi yakan oklar atmanızı sağlar.
Strafe: Yakınınızdaki yaratıkların herbirine aynı anda birden çok ok atmanızı sağlar.
Freezing Arrow: Okla vurduğunuz hedef uzun sğreli donar ve fazladan cold damage alır.
Lightning Fury: Attığınız javelin'i güçlü bir lightning bolt'a dönüştürür.
Lightning Strike: Vurduğunuz ratığa chain lightning de vurmanızı sağlar.
Pierce (passive): Missile attack'larınızın hedefi delip devam etmesi ve başka hedeflere de vurmasını sağlar.
Valkyrie: Sizinle birlikte savaşan bir diğer amazon yaratmanızı sağlar. Bu skill'de ilerledikçe yarattığınız amazon'un özellikleri de artar.

Barbarian Skills:

Axe Mastery (passive): Axe kullanırken daha çok zarar vermenizi sağlar.
Bash: Vurduğunuz yaratık normalden fazla zarar alır ve uzaklaşır.
Find Health Potion: Herhangi bir cesetin üzerinden health ya da mana potion çıkarmanızı sağlar.
Howl: Çevrenizdeki güçsüz yaratıkları korkutmanızı ve onların sizden bir süre uzaklaşmalarını sağlar.
Mace Mastery (passive): Mace kullanırken daha çok zarar vermenizi sağlar.
Sword Mastery (passive): Sword kullanırken daha çok zarar vermenizi sağlar.
Double Swing: Her iki elinizdeki silahla aynı anda vurmanızı sağlar.
Leap: Etrafınızı bir grup düşman sardığında zıplayarak arkalarına geçmenizi sağlar.
Pole Arm Mastery (passive): Pole Arm kullanırken daha fazla zarar vermenizi sağlar.
Shout: Sizin ve diğer party elemanlarınızın defense rate'lerini

Spear Mastery (passive): Spear kullanırken daha fazla zarar vermenizi sağlar.
Taunt: Düşmanınızın hem attack rate'lerini hem de verdikleri damage'ı azaltır.
Throwing Mastery (passive): Fırlatılan silahlarla daha çok zarar vermenizi sağlar.
Double Throw: Her iki elinizdeki fırlatılan silah'ı aynı anda kullanmanızı (fırlatmanızı) sağlar.
Find Item: Herhangi bir cesetin üzerinden item çıkarmanızı sağlar.
Increased Stamina (passive): Staminanızın üst sınırını arttırır.
Stun: Düşmanınızı sersemletir.
Battle Cry: Etrafınızdaki yaratıkların sizden kaçmasını ve defense rate'lerinin azalmasını sağlar.
Concentrate: Hem defense hem de attack rate'inizi arttırarak vurmanızı sağlar.
Iron Skin (passive): Tüm defense rate'inizi arttırır.
Leap Attack: Zıplayarak uzaktaki bir düşmanınıza vurmanızı sağlar.
Battle Orders: Takım arkadaşlarınızın life, mana ve stamina'larını arttırır.
Frenzy: Attack rate'inizi arttırarak vurmanızı sağlar.
Grim Ward: Çevredeki yaratıkların öldürdüğünüz bir yaratığa bakıp sizden korkmalarını sağlar.
Increased Speed (passive): Yürüme ve koşma hızınızı arttırır.

Ve DIABLO'nun içler acısı sonu...

Giriş Kapısı

Malzeme: Cesaret, heyecan ve sağlık. Bir de save etme yeteneği ile town portal (tabanları yağlamak için!)

Ekstra olması gereken: Tanrı inancı ve kelamı :)

Diablo ile savaş

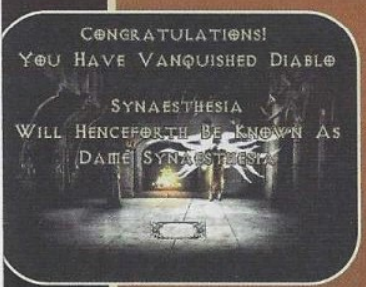
Yapılması gereken: Allah ne verdiyse girin. Boksörler gibi atak olmak da lazım

Ekstra olması gereken: Bu saatten sonra farketmez. Ya ölüm ya kalım!

Son darbe

Seyretmeniz gereken: Diablo'nun ruhunun acı içinde kıvranması. Işık Efektleri...

Ekstradan: Keşke öldürmeseydim pişmanlığı. Öyle ya haftalardır Diablo sayesinde vaktin nasıl geçtiğini anlamadınız, zevkli saatler geçirdiniz, eğlendiniz, oyalandınız. Şeytan tam da istediğiniz şeyi verdi ama siz onu öldürdünüz. Pişmanlık duymalısınız. Siz de az Diablo değilsiniz. Konuyu nasıl buraya bağladım ama...Ehe! Resimlerde zavallı Diablo'nun ruhunu acı içinde teslim etmesi görülüyor (şimdi zavallı oldu di mi?)



Ve son...

Yapılması gereken: Diablo 3'ü beklemek. Artık 10 sene sonra çıkar sanırız. Blizzard da başka bir Diablo işte...

Battle Command: Sizin ve takım arkadaşlarınızın skill level'larını arttırmanızı sağlar.
Berserk: Belli bir süre boyunca verdiğiniz damage ve attack rate'iniz artmış olarak saldırmanızı sağlar.
Natural Resistance (passive): Elemental attack'lara karşı dayanıklılığınızı arttırır.
War Cry: Yakınınzdaki yaratıklara damage verir ve sersemlemelerine sebep olur.
Whirl Wind: Düşmanlarınızı biçerek ilerlemenizi sağlar.

Necromancer Skills:

Amplify Damage: Cursed bir yaratığın aldığı zararı arttırır.
Bone Armor: Size verilen zararı emen bir zırh yaratır.
Raise Skeleton: Sizin için savaşan iskeletler yaratmanızı sağlar.
Skeleton Mastery: Yarattığınız iskeletlerin health'ini ve verdikleri zararı arttırmanızı sağlar.
Teeth: Hedef yaratığa birden çok teeth fırlatmanızı sağlar.
Clay Golem: Sizin için savaşan golemler yaratmanızı sağlar.
Corpse Explosion: Herhangi bir cesedi patlatmanızı sağlar. Ceset parçaları etraftaki yaratıklara zarar verir.
Dim Vison: Hedef yaratığın duyarlılığını azaltır. Yaratık sizi uzun bir süre fark edemez.
Poison Dagger: Dagger'ınıza poison damage ekler.
Weaken: Hedef yaratığın size verebileceği zararı azaltır.
Bone Wall: Kemik ve kurukafalardan oluşan bir duvar yaratmanızı sağlar.
Golem Mastery: Yarattığınız golemlerin hızlarını ve hit point'lerini arttırır.
Iron Maiden: Hedef yaratık ya da oyuncu başkasına zarar verdiğinde kendiside zarar görür.
Raise Skeletal Mage: Sizin için savaşan skeletal mage'ler yaratmanızı sağlar.
Terror: Sizi gören yaratıklar bir süreliğine sizden kaçarlar.
Blood Golem: Sizin için savaşan bir golem yaratır. Bu golem zarar verdiğinde siz heal olursunuz fakat o zarar aldığında siz de zarar alırsınız.
Bone Spear: Hedef yaratığa kemikten bir ok fırlatmanızı sağlar.
Confuse: Hedef yaratık diğer yaratıklara da saldırır.
Life Tap: Life tap yaptığınız bir yaratığa saldırdığınızda heal olursunuz.
Poison Explosion: Hedef yaratığı bir poison dumanı sarar ve bu yakınındaki yaratıklara da zarar verir.
Attract: Etraftaki diğer yaratıkların da sizin saldırdığınız yaratığa saldırmalarını sağlar.
Bone Prison: Hedef yaratığı hapsetmek için yerden kemik kazıklar yükseltmenizi sağlar.
Decrepify: Hedef yaratığın hızını azaltır.
Iron Golem: Yerdeki item'lardan olşan ve o item'ın özelliklerini alan metal bir golem yaratmanızı sağlar.
Summon Resistance: Yrattığınız yaratıklatın elemental büyülere karşı dayanıklılıklarını arttırır.
Bone Spirit: Düşmanınızı takip eden ve bulup zarar veren bir ruh yaratmanızı sağlar.
Fire Golem: Sizin için savaşan ateşten bir golem yaratır. Bu golem her zarar verdiğinde hit point'i artar.
Lower Resist: Hedef yaratığa yapılan magical attack'lar daha çok zarar verir.
Poison Nova: Etrafınızdaki tüm yaratıklara poison damage verir.
Revive: Öldürdüğünüz bir yaratığı sizin yanınızda savaşması için diriltmenizi sağlar.

Paladin Skills:

Might (active aura): Verdiğiniz zararı arttırır.

Herşey iyi güzel de

Prayer (active aura): Health'inizin regenerate olmasını sağlar.
Resist Fire (active aura): Fire tabanlı büyülere karşı dayanıklılığınızı arttırır.
Sacrifice: Health'inizin bir kısmını feda edip daha fazla zarar vermenizi sağlar.
Smite: Hedef yaratığa elinizdeki shield ile vurmanızı ve onu geri püskürtmenizi sağlar.
Defiance (active aura): Defense rate'inizi arttırır.
Holy Bolt: Sadece undead'lere zarar veren bir enerji topu atmanızı sağlar. Holy Bolt ile takım arkadaşlarınızı heal da edebilirsiniz.
Holy Fire (active aura): Belli bir mesafeye kadar yakınınıza gelen yaratıklar fire damage alır.
Resist Cold (active aura): Cold tabanlı büyülere karşı dayanıklılığınızı arttırır.
Thorns (active aura): Hedef yaratık ya da oyuncuya zarar verenin aynı zararı almasını sağlar.

Blessed Aim (active aura): Attack rate'inizi arttırır.
Charge: Hedef yaratıkla aranızdaki mesafeyi hızlı bir şekilde kapatmanızı ve ona shield'ınızla vurmanızı sağlar.
Cleansing (active aura): Poison ve curse'ın efektini azaltır.
Resist Lightning (active aura): Lightning tabanlı dayanıklılığınızı arttırır.

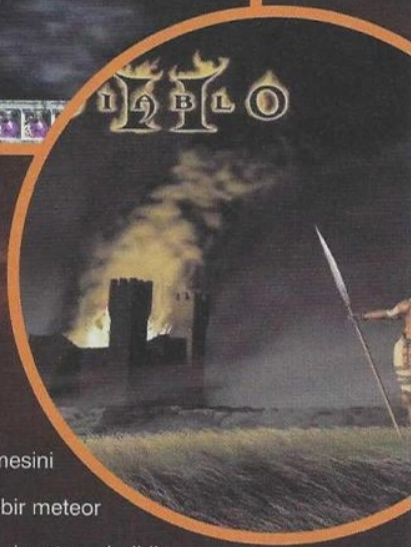
Sorceress Skills:

Charged Bolt: Hedefe doğru Lightning damage veren birçok bolt atmanızı sağlar.
Fire Bolt: Hedef yaratığa bir ateş topu altmanızı sağlar.
Frozen Armor: Defense rate'inizi arttırır ve size saldıran her türlü düşman donar.
Ice Bolt: Hedefi yavaşlatan bir buz topu atmanızı sağlar.
Warmth (passive): Mana tüpünüzün dolma hızını arttırır.
Frost Nova: Etrafınızdaki herkese cold damage cermenizi sağlar, damage alan herkes bir süre için donar.
Ice Blast: Hedefi tamamen donduran bir buz topu atmanızı sağlar.
Inferno: Hedefe doğru bir süre için alev püskürtmenizi sağlar.
Static Field: Belli bir mesafeye kadar size yaklaşan yaratıkların health'lerinin üçte biri gider.
Telekinesis: Normalde yetişemeyeceğiniz bir uzaklıktan yerden item'ları almanızı, kapıları açmanızı ve crate'leri kırmanızı sağlar.
Blaze: Yürürken ya da koşarken arkanızda alevden bir duvar oluşturmanızı sağlar.
Fire Ball: Hedef yaratığa çarptığında patlayan ve etraftakilere de zarar veren bir ateş topu atmanızı sağlar.
Lightning: Her hangi bir yöne doğru lightning atmanızı sağlar.
Nova: Etrafınızdaki herkese lightning damage verir.
Shiver Armor: Defense rate'inizi arttırır, size vuran düşmanlar cold damage alırlar ve donarlar.
Chain Lightning: Hedef yaratıktan başlayarak yakındaki birçok yaratığa lightning damage vermenizi sağlar.
Enchant: Seçtiğiniz bir silaha geçici olarak fire damage ekler.
Fire Wall: Yaratıkları yakmak ya da bloke etmek için ateşten bir duvar çekmenizi sağlar.
Glacial Spike: Hedef yaratığa yüksek derecede cold damage verir ve yakınındaki tüm yaratıkları da dondurur.

neden grafiklere pek özenmemişler? Ha? Cevap ver bana...

•Meg'in oyunu gördükten sonra etraftakilere olan saçma tepkisi

büyülere karşı dayanıklılığınızı arttırır.
Zeal: Hızlı bir şekilde bir çok hedefe durmaksızın birçok vuruş yapmanızı sağlar.
Blessed Hammer: Undead'lere iki katı zarar veren uçan hammer'lar yaratmanızı sağlar.
Concentration (active aura): Attack'larınızda tam zarar verebilme şansınızı arttırır.
Holy Freeze (active aura): Belli bir mesafeye kadar yakınınıza gelen yaratıklar cold damage alır ve hareketleri yavaşlar.
Vengeance: Attack'larınıza fire, lightning ve cold damage ekler.
Vigor (active aura): Yürüme ve koşma hızınızı ve stamina'nızın dolma hızını arttırır.
Conversion: Hedef yaratığı kendiniz için savaştırmanızı sağlar.
Holy Shield: Shield'ınızın her türlü özelliğini arttırır.
Holy Shock (active aura): Belli bir mesafeye kadar yakınınıza gelen yaratıklar lightning damage alır.
Meditation (active aura): Mana'nızın dolma hızını arttırır.
Sanctuary (active aura): Belli bir mesafeye kadar yakınınıza gelen yaratıklar magical damage alır.
Conviction (active aura): Belli bir mesafeye kadar yakınınıza gelen yaratıkların defense rate'leri azalır.
Fanaticism (active aura): Attack rate'inizi arttırır.
Fist of Heavens: Hedef yaratığa çarptığında patlayan bir holy bolt atmanızı sağlar.
Redemption (active aura): Cesetleri mana point ve hit point olarak kullanmanızı sağlar.
Salvation (active aura): Her türlü elemental damage'a karşı



Teleport: Herhangi iki nokta arasında zaman kaybetmeksizin hareket etmenizi sağlar.
Blizzard: Bir grup hedef yaratığın üzerine birsüre için cold damage veren buz parçaları yağdırmanızı sağlar.
Chilling Armor: Size saldıran herhangi bir yaratığa otomatik olarak ice bolt atmanızı sağlar.
Energy Shield: Aldığınız zararın health yerine mana'nızdan eksilmesini sağlar.
Meteor: Hedef yaratığın üzerine bir meteor düşürmenizi sağlar.
Thunder Storm: Yarattığınız thunder storm belirli aralıklarla düşmanlarınıza lightning atar.
Cold Mastery (passive): Düşmanlarınızın, herhangi bir cold tabanlı büyünüze karşı dayanıklılıklarını azaltır.
Fire Mastery (passive): Fire tabanlı büyülerinizle verdiğiniz zararı arttırır.
Frozen Orb: Yarattığınız frozen orb etrafa birçok ice bolt fırlatır.
Hydra: Yarattığınız hydra etraftaki düşmanlara fire bolt atar.
Lightning Mastery (passive): Lightning tabanlı büyüleri daha az mana harcayarak yapmanızı sağlar.

götürün ve Hell Forge Hammer ile kırın. Mephisto'yu öldürdüğünüzde üzerinden çıkıyor.
Hell Forge Hammer: Bununla Mephisto's Soul Stone'u Hell Forge'da kırın. Bu item da Hell Forge'un hemen önündeki Armorer'ın üzerinden çıkıyor.

Şimdi bu quest item'lardan bir tanesi var ki çok önemli. Onunla yapacağımız quest'i tamamladıktan sonra bizde kalıyor ve oyun boyunca kullanıyoruz. Bu item Horadric Cube.

Peki ne yapacağız bu Horadric Cube ile?
Bence oyunun en ilginç ve eğlenceli yanlarından biri Horadric Cube. Öncelikle ne işe yaradığına bir bakalım. Horadric Cube'u Act 2'nin başlarındaki Hall of the Dead'de buluyoruz. Sonradan bulacağımız Staff of Kings ve Amulet of the Viper'ı Horadric Cube'da birleştiriyoruz ve yine sonradan kullanacağımız Horadric Staff'ı oluşturuyoruz. Fakat asıl eğlence şimdi başlıyor. Neden mi? Çünkü Horadric Cube ile yapabildiklerimiz bununla sınırlı değil. Oyunda bulduğumuz her türlü item, potion ya da aklınıza gelebilecek başka bir şeyi birbirleriyle çeşitli şekillerde birleştirebiliyor ve farklı potion'lar ya da item'lar elde edebiliyoruz. Olayın ilginç yanı Blizzard ne oyun içerisinde ne de web sayfasında Horadric Cube ile tam olarak neler yapabileceğimizin listesini açıklamıyor. Böylece oyuncular her geçen gün yeni bir kombinasyon buluyor ve bunları paylaşıyor. Kamer'de bile geçen gün biri full rejevunation potion'ın formülünü soruyordu millete. Neyse ben de kendim, arkadaşlarım ve internet'ten bulduğum bazı formülleri açıklayayım dedim.

2 Quiver Arrow = 1 Quiver Bolt
2 Quiver Bolt = 1 Quiver Arrow
1 Quiver Arrow + 1 Spear = 1 Bundle Javelin
3 Perfect Gem + 1 Magical Item = Yüksek level bir magical item
2 Topaz + 1 Ring = Coral Ring (lightning resistance)
3 Mana Potion + 3 Healing Potion = 1 Rejuvenation Potion
3 Mana Potion + 3 Healing Potion + 1 Gem = 1 Full Rejuvenation Potion
1 Healing Potion + 1 Strangling Gas Potion = 1 Antidote Potion
3 tane aynı tür ve level'da gem = 1 tane o gem'lerin bir level yüksek hali
6 Gem + 1 Sword = Socketed Long Sword
Her türden 1 Perfect Gem + 1 Amulet = Prismatic Amulet
3 Ring = Rastgele 1 Amulet
3 Amulet = Rastgele 1 Ring

Her geçen gün biri yeni bir kombinasyon buluyor. Hatta ben bu ay yazımı verdikten sonra bile dergi basılana kadar geçecek olan sürede buraya ekleyemediğim birçok yeni formül duyacağım. Horadric Cube'u fazladan inventory olarak da kullanabilirsiniz. Çünkü kendisi 4 ama içi 12 kare genişliğinde (Tamam sustum, bu kısmı Horadric Cube'u daha görmeyenler için söyledim.). Yalnız şunu da unutmayın, içinde bazı değerli item'larınız varken yanlışlıkla transmute tuşuna basarsanız hepsi saçma sapan bir amulet ya da ring'e dönüşebiliyor. Yani Horadric Cube'da yanlışlıkla istemediğiniz item'ları kaybetmeniz de mümkün. Mesela ben aşmış socketed bir crown ve bir iki tane de yüzük koymuştum, yanlışlıkla bir bastım transmute'a ve hepsi gitti, geriye anlamsız bir ring kaldı, ben de sinirlenip çıktım oyundan. Şimdi niye mi söyledim bunu? Sizin de başınıza aynı şeyin gelmesini istemiyorsanız arada bir save dosyalarınızı bir yere yedekleyin, sonra üzülmeyin.

Son olarak söylemek istediğimi birkaç şey var. Öncelikle Diablo'yu görünce hiç heyecanlanmamak lazım. Sorceress'sanız cold tabanlı büyüler kullanın. Diablo'yu dondurun ya da yavaşlatın. Çünkü Diablo üzerinize koşuyor, sizi yakalıyor ve vurdumu tam vuruyor. O yüzden sizi yakalamasına asla izin vermeyin. Eğer Barbarian ya da paladin'seniz tabiki dibine girin. Kılıcınız ya da baltanızla oturtun. Amazon iseniz yine cold damage vermeye çalışın. Hep cold damage diyorum çünkü cold damgei dondurmasının ya da yavaşlatmasının yanı sıra tercih etmeniz için önemli bir neden daha varki o da Diablo'nun fire'a ve lightning'e çok daha dayanıklı olması. Son olarak eğer necromancer'sanız yapabildiğiniz kadar yaratık yapın diyorum. Tabi arkadan siz de direct damage vermeyi ihmal etmeyin. Diablo'yu öldürmek için bu söylediklerim dışında farklı birçok strateji daha var tabiki. Bunları da oynadıkça öğreneceğiz.

Eğer bu zevki henüz yaşamadıysanız hemen başlayın. Oyunu bitirdiyseniz bile aynı karakterle devam edin ya da yeni bir karakter yaratın Diablo2 heyecanının sonu yok. Sınırlarınızı kendiniz belirleyin, hatta sınır falan belirlemeyin. Hep oynayın, oynayın, keşfedin, zevk alın. Nasılsa o Diablo2, bunu fazlasıyla hakediyor.

3 CD

Diablo 2 ile ilgili söylenecek şey şu: Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz, hatta öyleki oyunu oynadıktan sonra bilgisayarını kapatanlar yaşlanmış oluyor. Var bizim burda bir tane, gençti, güzeldi.

FİRMA: Blizzard
TÜR: RPG
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

% 95

Save Sorunu ve çözümü!

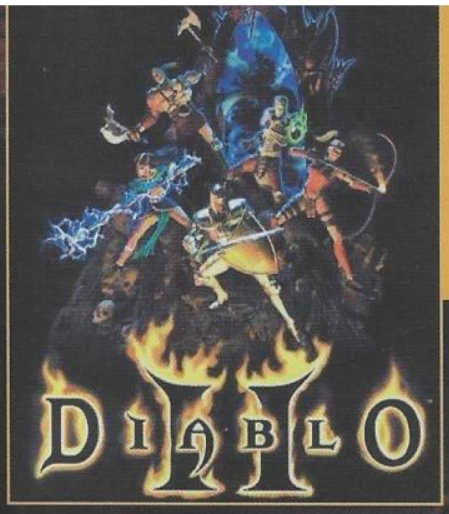
Selamlar! Ben Hakan...Bu mail overdose için değil, sadece manyağı olduğum diablo2 oyununun diğer gameshow kardeşlerim için bir kabus haline gelen save sistemini nasıl düzeltebileceğinizi anlatmak için. Çünkü öyle rezalet bi save sistemi ki bu oyuna üçüncü başlayışım. 13. de olabilirdi ki kendi save sistemimi arkadaşım Mert İlhan ile geliştirdik. Şimdi bakın, Diablo2 klasörünüzde (Ör. C:\Program Files\Diablo2\Save) saveleriniz duruyor. Tabi öldükten sonra üstünüzdeki herşey gidiyo ve bilgisayarınızı restart yapsanız bile o öyle kalıyor. Yani Blizzard öyle yapmış ki "bu oyunda ölmeyeceksin kardeşim" diyor. Şimdi bir disket edinin kendinize (nostalji), sonra oyunda ilerleyin ve bir yerde checkpoint yapın (Oyunda her act'da 10 tane falan checkpoint var). Her checkpointi yaptığınızda oyunu kapatın (save and exit). Sonra disketi takın ve bu klasörünüzdeki saveleri diskete kopyalayın. Bu kadar! Ölürseniz yine çıkın oyundan, diskettekileri klasöre copyalayın ve eski kaldığınız yerden devam edin...Bu kadar basit. Bunu niye anlatıyorum derseniz, herkesin bu oyunu doğru düzgün oynamaya hakkı var! ?Hepsi gameshow okuyucularının ve sizin iyiliğiniz için, sağlıcakla kalın, teşekkürler...

Yine hiç oynamamış olanlar için söylemek istediğim birkaç şey var. Skill'lerinizin gücü onlara skill point verdikçe artar. Örneğin düşmanınıza direk zarar vermeye yarayan bir skill'e verdiğiniz her skill point o skill ile verdiğiniz zararı arttıracaktır. Ya da bir skill düşmanı donduruyorsa, bu skill'e puan verdikçe düşmanınızın donma süresi atacaktır. Bu nedenle yolunuzu belirleyin ve skill point'lerinizi ona göre dağıtın.

Oyunun senaryosunda ilerlememiz için bize verilen quest'lerde, git şunu öldür, bunu öldür gibi görevlerin yanı sıra çoğu zaman da bir eşyayı kullanıyor ya da buluyoruz.

Peki tam olarak ne yapacağız bu eşyalarla ve nerde buluruz?

Scroll of Inifuss: Akara'ya götürün. Bulunduğu yer: Act I, Dark Woods, Tree of Inifuss.
Horadric Malus: Charsi' ye götürün. Bulunduğu yer: Act I, Jail Level 1.
Book of Skill: Bu kitabı okuyarak istediğiniz bir skill'i öğrenebilirsiniz. Bulunduğu yer: Act II, Sewers level 3, Radamant.
Horadric Scroll: Cain'e götürün. Bulunduğu yer: Act II, Sewers level 3, Chest.
Horadric Cube: Çeşitli item'ları transmute etmek için kullanılır. Bulunduğu yer: Act II, Hall of the Dead level 3, Chest.
Staff of Kings: Horadric Cube'da Amulet of the Viper ile birleştirin. Bulunduğu yer: Act II.
Amulet of the Viper: Horadric Cube'da Staff of Kings ile birleştirin. Bulunduğu yer: Act II.
Horadric Staff: Bu item'ı yukarıdaki iki item'ı birleştirerek kendimiz yapıyoruz ve Tal Rasha's Tomb'a girerken orfice'a yerleştiriyoruz.
The Golden Bird: Meshif'den alıp Alkor'a götürün.
A Jade Figurine: Meshif' e götürün. Bulunduğu yer: Act III, Spider Forest/Dungeon, Unique Monster.
Potion of Life: İçtiğiniz andan itibaren base hit point'iniz 20 puan artar. Bu potion'ı Alkor'dan alıyoruz.
Khalim's Eye: Horadric Cube'da Khalim'in diğer parçaları ile birleştiriyoruz. Bulunduğu yer: Act III, Arachnid Lair, Chest.
Khalim's Brain: Bulunduğu yer: Act III, Flayer Dungeon, Chest.
Khalim's Heart: Bulunduğu yer: Act III, Sewers Level 2, Chest.
Khalim's Flail: Bulunduğu yer: Act III, The Travincal, Council Member.
Khalims Will: Khalim'e ait tüm parçaları Horadric Cube'da birleştirerek yapıyoruz.
The Gidbinn: Ormus'a götürün. Bulunduğu yer: Act III, Flayer Jungle.
Lam Esen's Tome: Alkor'a götürün. Bulunduğu yer: Act III, Upper Kurast, Temple.
Mephisto's Soul Stone: Act 4'de River of Flame'deki Hell Forge'a



YARARLI BILGILER - 1

Bu sayfadan itibaren Diablo 2 ile ilgili oldukça yararlı bilgiler bulacaksınız. Oyunu oynarken işinizi çok kolaylaştıracağını umuyoruz. Buyrun:

Potions

Bu tabloda Diablo 2'deki potion'ların tanımları yer alıyor

HEALING: Sağlığınızı düzeltir. Beş çeşidi var; minor, light, healing, greater ve super healing.

MANA: Büyü yapma gücünüzü artırır. Bununda beş çeşidi var; minor, light, mana, greater ve super mana.

ANTIDOTE: Zehirleri iyileştirir

REJUVENATION: Mana ve Life'ı aynı anda üçte bir oranında artırır.

FULL REJUVENATION: Mana ve Life'ı tam olarak artırır.

STAMINA: Dayanıklılığınızı artırır

THAWING: Zararlı büyülerdeki hastalık belirtilerini iyileştirir.

OIL: Patlama ve Yangın çıkartmakta kullanılır

FULMINATING: Patlama hasarı verir.

EXPLODING: Fırlatıp atılan bu potion küçük çaplı bir alanda hasar vermek için kullanılır.

RANCID GAS: Bu da fırlatılan cinsten ama bu sefer küçük bir çap içinde tüm düşmanlara hasar verir.

CHOKING GAS: Daha büyük bir çap içinde her türlü düşmana zarar verir.

STRANGLING GAS: Büyük bir alan içinde hasar verir. Oldukça kullanışlı ve etkisi uzun.

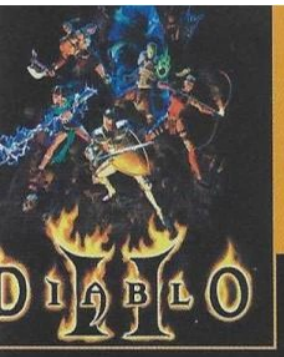
Monsters

Diablo 2'deki canavarlar, özellikleri ve bulundukları yerlerin listesi:

ACT 1 Monster	Özellikleri	Bulunduğu yer:
Bishibosh	Büyüye karşı dirençli	Cold Plains
Corpsefire	Vuruş gücü etkili	Den Of evil
Bonebreaker	Ekstra vuruş gücüne sahip ve büyülere karşı dirençli	The crypt
Coldcrow	Soğuğa karşı dirençli	The Cave
Rakanishu	Lightning'i gelişmiş ve çok hızlı	Stony Field
Treehead Woodfist	Hem çok güçlü hemde hızlı	Dark Woods
Griswold	Lanetli ve tehlikeli	Tristiram
The Countess	Ateşe karşı dayanıklı	Forgotten Tower
Pitspawn Fouldog	Lanetli ve soğuga dirençli	Jail, Level 1
Flame Spike The Crawler	Ateşe karşı dirençli	Inner cloister
The Smith	Ekstra Güçlü	Barracks
Bone Ash	Çok güçlü, büyüye karşı dirençli	Cathedral
Blood Raven		Burial grounds
Andariel		Catacombs, level 4
ACT 2		
Radament	Çok hızlı	Sewers, Level 3
Bloodwitch the Wild	Ekstra güçlü ve Lanetli	Halls of the dead, level 3
Fangskin	Ligtning Enchanted ve çok hızlı	Claw viper temple, level 2
Beetleburst	Büyüye karşı dirençli	Far Oasis
Coldworm the Burrower	Cold Enchanted ve büyüye karşı dirençli	Maggot lair, level 3
Fire Eye	Fire Enchanted ve Ekstra hızlı	Palace cellar, level 3
Dark Elder	Ekstra hızlı ve Büyüye dirençli	Lost City
The Summoner		Arcane sanctuary
Duriel		Tal Rasha's chamber
Ancient Kaa the Soulless	Lightning enchanted. Çok güçlü ve büyüye karşı dirençli	Tal Rasha's tomb
Creeping Feature	Cold enchanted. Çok güçlü	Stony Tomb, Level 2
ACT 3		
Witch Doctor Endugu	Fire enchanted. Büyüye karşı dirençli	Flayer Dungeon Level 3
StormTree	Lightning enchanted. Çok hızlı	Entering lower Kurast
Battlemaid Sarina	Ekstra hızlı	Ruined Temple
Icehawk Riftwing	Cold enchanted. Teleportation	Sewers, Level 1
Sszark The Burning	Çok güçlü ve lanetli	Spider Cavern
Ismail Vilehand	Çok hızlı ve lanetli	Travincal
Geleb Flamefinger	Fire enchanted. Çok güçlü	Travincal
Toorc Icefist	Cold enchanted. Stone Skin	Travincal
Wyand Voidfinger	Mana Burn, Teleportation	Durance of hate, level 3
Maffer Dragonhand	Ekstra güçlü ve hızlı. Teleportaion	Durance of hate, level 3
Mephisto		Durance of hate, level 3
Bremm Sparkfist	Aura enchanted, lightning enchanted	Durance of hate, level 3
ACT 4		
Infector of Souls	Çok hızlı ve güçlü	Chaos sanctuary "seal"
Lord De Seis	Aura enchanted. Çok hızlı ve zararlı	Chaos sanctuary "seal"
Grand Vizier of Chaos	Fire enchanted. Çok güçlü	Chaos sanctuary "seal"
Hephasto The Armorer	Çok güçlü ve lanetli büyülere karşı dirençli.	River Of flame
Izual		Plains of despair
Diablo	Eh! hemen hemen herşey...	Chaos sanctuary

Experience Points

LEVEL	Exp. Points	Bir sonraki level için:
1	-	500
2	500	1,000
3	1,500	2,250
4	3,750	4,125
5	7,875	6,300
6	14,175	8,505
7	22,680	10,206
8	32,886	11,510
9	44,396	13,319
10	57,715	14,429
11	72,144	18,036
12	90,180	22,545
13	112,725	28,181
14	140,906	35,226
15	176,132	44,033
16	220,165	55,042
17	275,207	68,801
18	344,008	86,002
19	430,010	107,503
20	537,513	134,378
21	671,891	167,973
22	839,864	209,966
23	1,049,830	262,457
24	1,312,287	328,072
25	1,640,359	410,090
26	2,050,449	512,612
27	2,563,061	640,765
28	3,203,826	698,434
29	3,902,260	761,293
30	4,663,553	829,810
31	5,493,363	904,492
32	6,397,855	985,897
33	7,383,752	1,074,627
34	8,458,379	1,171,344
35	9,629,723	1,276,765
36	10,906,488	1,391,674
37	12,298,162	1,516,924
38	13,815,086	1,653,448
39	15,468,534	1,802,257
40	17,270,791	1,964,461
41	19,235,252	2,141,263
42	21,376,515	2,333,976
43	23,710,491	2,544,034
44	26,254,525	2,772,997
45	29,027,522	3,022,566
46	32,050,088	3,294,598
47	35,344,686	3,591,112
48	38,935,798	3,914,311
49	42,850,109	4,266,600
50	47,116,709	4,650,593
51	51,767,302	5,069,147
52	56,836,449	5,525,370
53	62,361,819	6,022,654
54	68,384,473	6,564,692
55	74,949,165	7,155,515
56	82,104,680	7,799,511
57	89,904,191	8,501,467
58	98,405,658	9,266,598
59	107,672,256	10,100,593
60	117,772,849	11,009,646
61	128,782,495	12,000,515
62	140,783,010	13,080,560
63	153,863,570	14,257,811
64	168,121,381	15,541,015
65	183,662,396	16,939,705
66	200,602,101	18,464,279
67	219,066,380	20,126,064
68	239,192,444	21,937,409
69	261,129,853	23,911,777
70	285,041,630	26,063,836
71	311,105,466	28,409,582
72	339,515,048	30,966,444
73	370,481,492	33,753,424
74	404,234,916	36,791,232
75	441,026,148	40,102,443
76	481,128,591	43,711,663
77	524,840,254	47,645,713
78	572,485,967	51,933,826
79	624,419,793	56,607,872
80	681,027,665	61,702,579
81	742,730,244	67,255,812
82	809,986,056	73,308,835
83	883,294,891	79,906,630
84	963,201,521	87,098,226
85	1,050,299,747	94,937,067
86	1,145,236,814	103,481,403
87	1,248,718,217	112,794,729
88	1,361,512,946	122,946,255
89	1,484,459,201	134,011,418
90	1,618,470,619	146,072,446
91	1,764,543,065	159,218,965
92	1,923,762,030	173,548,673
93	2,097,310,703	189,168,053
94	2,286,478,756	206,193,177
95	2,492,671,933	224,750,564
96	2,717,422,497	244,978,115
97	2,962,400,612	267,026,144
98	3,229,426,756	291,058,498
99	3,520,485,254	Tanrı :)



YARARLI BİLGİLER - 2

Shrines

Diablo2'de bazı değerli sandıklar bulacaksınız. İşte onlar:

Refilling (Recharges): Sağlık ve Mana'yı tam olarak doldurur.

Health (Recharges): Sağlınızı tam olarak doldurur.

Mana (Recharges): Mana'nızı tam olarak doldurur

Mana recharge (Recharges): Mana'nızı %50 oranında doldurur.

Armor (Recharges): Armor'unuzun dayanıklılığını %100 artırır.

Combat (Recharges): Saldırı gücünüzü (to hit) % 200 artırır ve düşmana %200 hasar verir.

Resist Fire (Recharges): Ateş direncini %75 artırır.

Resist Cold (Recharges): Soğuk direncini % 75 artırır.

Resist Poison (Recharges): Zehir direncini % 75 artırır.

Resist Lightning (Recharges): Şimşeklere karşı direnci % 75 artırır

Skill (Recharges): İki level'da bir yetenekleriniz artar

Recharge (Recharges): Mana'nızı normalden % 400 hızlı doldurur.

Stamina (Recharges): Dayanıklılığınızı sınırsız olarak artırır

Experience (Does Not Recharge): Her öldürdüğünüz yaratıktan %50 daha fazla experience kazanırsınız

Portal (Does Not Recharge): Herhangi 2 yer arasında geçiş kapısı (portal) açmanızı sağlar

Monster (Does Not Recharge): en yakındaki düşmanı canavara döndürür.

Fire (Does Not Recharge): Daire şeklinde bir ateş fırlatır ve en yakındaki herkese zarar verir (size bile).

WEAPONS

Bu tabloda Diablo 2'de bulacağınız ya da alacağınız silahların özellikleri ve yaratıklara karşı verdiği hasarlar yer alıyor

WEAPON	Minimum Damage	Maximum Damage	Required Strength	Required Dexterity	Durability
Hand axe	3	6	0	0	28
Axe	3	11	32	0	24
Double axe	5	12	43	0	24
Military pick	6	10	49	33	26
War axe	8	14	67	0	26
Large axe	6	13	35	0	30
Broad axe	9	17	48	0	35
Battle axe	10	28	54	0	40
Great axe	6	24	63	39	50
Giant axe	26	38	70	0	50
Wand	2	4	0	0	15
Yew wand	2	8	0	0	15
Bone wand	3	7	0	0	15
Grim wand	5	11	0	0	15
Club	1	6	0	0	24
Scepter	5	8	25	0	50
Grand scepter	6	11	37	0	60
War scepter	7	14	55	0	70
Spiked club	5	6	0	0	36
Mace	3	10	27	0	60
Morning star	5	12	36	0	72
Flail	1	15	41	35	30
War hammer	11	20	53	0	55
Maul	1	1	69	0	60
Great maul	1	1	99	0	60
Short sword	2	7	0	0	24
Scimitar	2	6	0	21	22
Saber	3	8	25	25	32
Falchion	7	15	33	0	32
Crystal sword	5	15	43	0	10
Broad sword	7	14	48	0	32
Long sword	3	19	55	39	44
War sword	8	20	71	45	44
Two-handed sword	2	9	35	27	44
Claymore	5	12	47	0	50
Giant sword	3	16	56	34	50
Bastard sword	6	18	62	0	40
Flamberge	9	15	70	49	50
Great sword	12	18	100	60	50
Dagger	1	4	0	0	16
Dirk	3	7	0	25	20
Kriss	2	9	0	45	24
Blade	4	12	35	51	24
Throwing knife	2	3	0	21	12
Throwing axe	4	7	0	40	20
Balanced knife	1	8	0	51	12
Balanced axe	5	10	0	57	20
Javelin	1	5	0	0	14
Pilum	4	9	0	45	20
Short spear	2	13	40	40	20
Glaive	5	17	52	35	20
Throwing spear	5	15	0	65	20
Spear	3	15	0	0	30
Trident	9	15	38	0	35
Brandistock	7	17	40	50	28
Spetum	15	21	54	0	28
Pike	14	63	60	45	25
Bardiche	1	25	40	0	50
Voulge	6	20	50	0	50
Scythe	8	20	41	41	65
Poleaxe	18	30	62	0	65
Halberd	12	35	75	47	55
War scythe	15	32	80	80	55
Short staff	1	5	0	0	20
Long staff	2	8	0	0	30
Gnarled staff	4	12	0	0	35
Battle staff	6	13	0	0	40
War staff	12	28	0	0	50
Short bow	1	4	0	15	20
Hunter's bow	2	7	0	28	32
Long bow	3	10	22	19	28
Composite bow	4	8	25	35	36
Short battle bow	5	11	30	40	40
Long battle bow	3	18	40	50	44
Short war Bow	6	14	35	55	48
Long war bow	3	23	50	65	55
Light crossbow	6	9	21	27	30
Crossbow	9	14	40	33	40
Heavy crossbow	12	20	60	40	50
Repeating crossbow	6	12	40	50	40

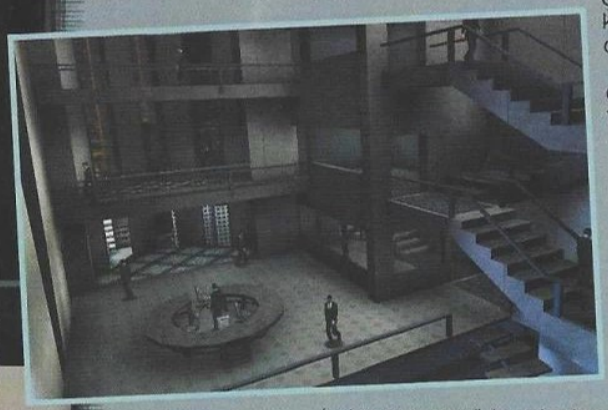
ve silahların verdiği hasarlar

WEAPON	%Damage vs. Undead	%Damage vs. Demon	%Damage vs. Large	%Damage vs. small	%Damage vs. flying
Hand axe	100	150	100	100	100
Axe	100	150	100	100	100
Double axe	100	150	100	100	100
Military pick	100	150	100	100	100
War axe	100	150	100	100	100
Large axe	100	150	100	100	100
Broad axe	100	150	100	100	100
Battle axe	100	150	100	100	100
Great axe	100	150	100	100	100
Giant axe	100	150	100	100	100
Wand	100	100	100	100	100
Yew wand	100	100	100	100	100
Bone wand	100	100	100	100	100
Grim wand	100	100	100	100	100
Club	150	100	66	150	100
Scepter	150	100	66	150	100
Grand scepter	150	100	66	150	100
War scepter	150	100	66	150	100
Spiked club	150	100	66	150	100
Mace	150	100	66	150	100
Morning star	150	100	66	150	100
Flail	150	100	66	150	100
War hammer	150	100	66	150	100
Maul	150	100	100	150	100
Great maul	150	100	100	150	100
Short sword	100	100	100	100	100
Scimitar	100	100	100	100	100
Saber	100	100	100	100	100
Falchion	100	100	100	100	100
Crystal sword	100	100	100	100	100
Broad sword	100	100	100	100	100
Long sword	100	100	100	100	100
War sword	100	100	100	100	100
Two-handed sword	100	100	100	100	100
Claymore	100	100	100	100	100
Giant sword	100	100	100	100	100
Bastard sword	100	100	100	100	100
Flamberge	100	100	100	100	100
Great sword	100	100	100	100	100
Dagger	66	100	100	100	100
Dirk	66	100	100	100	100
Kriss	66	100	100	100	100
Blade	66	100	100	100	100
Throwing knife	66	100	100	100	100
Throwing axe	100	150	100	100	100
Balanced knife	66	100	100	100	100
Balanced axe	100	150	100	100	100
Javelin	66	100	100	100	100
Pilum	66	100	100	100	100
Short spear	66	100	100	100	100
Glaive	66	100	100	100	100
Throwing spear	66	100	100	100	100
Spear	66	100	100	100	100
Trident	66	100	100	100	100
Brandistock	66	100	150	100	100
Spetum	66	100	150	100	100
Pike	66	100	150	100	100
Bardiche	100	100	150	100	100
Voulge	100	100	150	100	100
Scythe	100	100	150	100	100
Poleaxe	100	100	150	100	100
Halberd	100	100	150	100	100
War scythe	100	100	150	100	100
Short staff	100	100	100	100	100
Long staff	100	100	100	100	100
Gnarled staff	100	100	100	100	100
Battle staff	100	100	100	100	100
War staff	100	100	100	100	100
Short bow	75	100	100	100	100
Hunter's bow	75	100	100	100	100
Long bow	75	100	100	100	100
Composite bow	75	100	100	100	100
Short battle bow	75	100	100	100	100
Long battle bow	75	100	100	100	100
Short war Bow	75	100	100	100	100
Long war bow	75	100	100	100	100
Light crossbow	75	100	100	100	100
Crossbow	75	100	100	100	100
Heavy crossbow	75	100	100	100	100
Repeating crossbow	75	100	100	100	100

ARMORS

Bu tabloda Diablo 2'de karşılaşacağınız Armor'ların türlerine göre dayanıklıkları gibi özellikleri yer alıyor.

Armor Type	Minimum Armor Class	Maximum Armor Class	Required Strength	Durability
Cap	3	5	0	12
Skull cap	8	11	15	18
Helm	15	18	26	24
Full helm	23	26	41	30
Great helm	30	35	63	40
Crown	25	45	55	50
Mask	9	27	23	20
Quilted armor	8	11	12	20
Leather armor	14	17	15	24
Hard leather armor	21	24	20	28
Studded leather	32	35	27	32
Ring mail	45	48	36	26
Scale mail	57	60	44	36
Chain mail	72	75	48	45
Breast plate	65	68	30	50
Splint mail	90	95	51	30
Plate mail	108	116	65	60
Field plate	101	105	55	48
Gothic plate	128	135	70	55
Full plate mail	150	161	80	70
Ancient armor	218	233	100	60
Light plate	90	107	41	60
Buckler	4	6	12	12
Small shield	8	10	22	16
Large shield	12	14	34	24
Kite shield	16	18	47	30
Tower shield	22	25	75	60
Gothic shield	30	35	60	40
Gloves	2	3	0	12
Heavy gloves	5	6	0	14
Bracers	8	9	25	16
Light gauntlets	9	11	45	18
Gauntlets	12	15	60	24
Leather boots	2	3	0	12
Heavy boots	5	6	18	14
Chain boots	8	9	30	16
Light plate boots	9	11	50	18
Plate boots	12	15	70	24
Sash (L)	2	2	0	12
Light Belt	3	3	0	14
Belt (M)	5	5	25	16
Heavy Belt	6	6	45	18
Girdle	8	11	60	24
Bone helm	33	36	25	40
Bone shield	10	30	25	40
Spiked shield	15	25	30	40



Haftanın başında Kamer'e geldiklerinde başlarına neler geleceğinden habersizdir iki genç. Gece gündüz Diablo2 kasmaktan beyinleri sulanmış ve geyik yapmaktadırlar. Tam bu sırada Polat'ın Kamer kapısından hışımla girerek Deus Ex'i yazacaksınız demesiyle şaşkına dönen bu gençler sadece birkaç günlerinin olduğunu öğrenince iyice dumur olurlar ve başları önde olay mahalinden uzaklaşırlar. Bir anda o hafta içerisinde iki tane finallerinin olduğunu anımsayan gençler duraksarlar ama nasılsa yaparız edasıyla yollarına devam ederler. O günün gecesinde henüz herşey yolunda gitmektedir. Gayet masumane bir şekilde bilgisayarın başına geçer ve oyunu yüklerler. Ancak tam oyuna girerken elektrik idaresinden mors alfabesi misaliyle gelen kesilmeler, bilgisayarlarının power düzeneğine verdiği zararla o gece kabuslar görmelerine neden olur. Bilgisayar açılmamaktadır, sanırım mainboard yanmıştır ve yazarlar çaresizdir. Çaresiz gençler bir panik havasında oyunu kaptıkları gibi soluğu Kamer'de alırlar. Hemen cd'yi okuyan bir makine bulup başına geçerler.

Unreal ve Quake karışımı bir motor üzerine oturtulmuş, gelecekte geçen, System Shock tarzında ve birazda Thief kokan First Person Shooter-Role Playing Game türünde bir oyunla karşı karşıyayız. Yine birçok oyunda olduğu gibi tabiki bu oyunda da iyiler ve kötüler var (bu oyunda Unatco ve NSF). Fakat biz sadece iyi tarafta oynayabiliyoruz ve kötülere karşı verilen sonsuz savaşta tek başımıza tüm dünyayı kurtarıp mutlu oluyoruz. Unatco için çalışan bir ajanı yönettiğimiz oyunda görevler alıyoruz, çeşitli silahlar kullanıyoruz, ve gerçek bir ajan gibi tek başımıza ilerliyoruz.

Hiç de iç açıcı olmayan ana menüye pek değinmeden direk single player'a geçiyorum (zaten ana menüde anlaşılmayacak bir şey yok). Öncelikle new game dedikten sonraki karakterimizin özelliklerini belirlediğimiz ekrandan biraz bahsetmek istiyorum. Bu ekranda karakterimizin görünüşü, kod adı, gerçek adı gibi şeylerin yanı sıra bir de skill tablosu var. Bu skill'lerin her birinin yanında untrained, trained, advanced ve master olmak üzere seviyeleri yazıyor. Bize önceden verilen skill point'lerimizi istediğimiz şekilde bu skill'lere dağıtabiliyoruz. Bu arada tahmin edebileceğiniz gibi herhangi bir skill'de bir seviye yükselmek için, önceki seviyeye çıkmakta harcadığınız skill point'ten daha fazlasını harzıyorsunuz ve bu her seviyede katlanarak artıyor. Bunu niye mi anlattım? Çünkü bir skill'de level atlamak Diablo'daki gibi değil, Might and Magic'teki gibi (okuyucuya örnek vermek iyi olur değil mi?). Ayrıca istersek her hangi bir skill için harcadığımız tüm skill point'leri geri alabiliyoruz. Bunun için de ekranın alt kısmında downgrade tuşu bulunuyor.

Oyunun arabiriminden biraz bahsetmek istiyorum. Sol üst köşede karakterimizin ana sağlık durumu gösteriliyor. Onun hemen altında bir pusula ve sağ üst köşede de el fenerimizin durumu gözüküyor. Ekranın alt kısmında kullanabileceğimiz item'ların kısayolları bulunuyor. Sağ üst köşesindeki numaraya

Emrecan ÇAKIR
remedy13@hotmail.com

Uzun zamandır beklenen RPG türüne yeni bir sayfa

basarak bu itemları kullanıyoruz. Ayrıca inventory'mizi açıp sürükle bırak metoduyla bu kısayolları değiştirebiliyoruz. Şimdi inventory'mizi açtığımızda ekranın üstünde bir takım düğmeler bulunuyor. Bunlar çok önemli.

Inventory: Inventory'mizi görmek için. Burada üzerine tıkladığımız item'la ilgili ayrıntılı bilgi de bulabiliyoruz.

Health: Karakterimizin kafasının, gövdesinin, kollarının ve bacaklarının sağlık durumlarını ayrı ayrı görmek için. Ayrıca burda vücudumuzun ayrı bölümlerini tek tek iyileştirebiliyoruz.

Augs: Buradan da karakterimizin gözleri, derisi gibi daha ince sağlık detaylarını görüyoruz.

Skills: Karakterimizin öğrenmiş olduğu skill'leri, seviyelerini ve kalan skill point'imizi gösterir.

Goals/Notes: Buradan esas ve yan görevlerimizi ayrıca bu görevlerle ilgili edindiğimiz bilgileri görüyoruz.

Conversatitons: O ana kadar kiminle ne konuşma yaptıysak hepsini görmek için.

Images: Oynadığımız bölümün haritasını görmek için. Add note tuşuna basıp haritada herhangi bir noktaya tıklayarak o noktayla ilgili bir açıklama yazabiliyoruz (Bu özellik de M&M VIII'de vardı). Yine delete note tuşuyla bu notları silebiliyoruz.

Logs: O ana kadar yaptığınız her türlü hareketi görmek için.

Oyun aslında genel olarak Thief'e çok benziyor. Herhangi bir şeye yaklaştığınız zaman eğer yapılabilecek birşey varsa o şey kare içinde highlight oluyor ve use tuşuyla gerekeni yapıyoruz. Yerde gördüğünüz birçok şeyi alabiliyorsunuz ve sonradan kullanıyorsunuz; bu nedenle her tarafı araştırmadan ilerlemeyin. Her türlü varili ve kutuyu kırın. Öldürebileceğiniz herkesi öldürün. Öldürdükten sonra cesetlerin üzerine bakmayı da unutmayın. Use tuşuyla cesede ilk tıkladığımızda cesedin inventory'sini ve üzerinden alabileceğimiz şeyleri görüyoruz. İkincici tıklayışımızda ise cesedi sırtımıza alıyoruz. Oyunda çoğu zaman göreviniz süresince cesetleri gözükmeyecek yerlere taşımanız, ışıkları yakmamanız ve sessiz yürümeniz gibi titizlikler gerekiyor. Çünkü düşmanlarınız en ufak bir hatanızda sizi farkediyor. Oyunda çöp poşetlerini, kutuları varilleri de taşıyabiliyoruz. Yani görevimizi tamamlamak için etraftaki herşeyi kullanıyoruz. İlerlerken aceleci davranmayın, düşmanlarınızın konuşmalarına kulak misafiri olabiliyorsunuz ve bu gerçekten işinize yarıyor. Bu nedenle yavaş ve emin ilerleyin.

Oyuna girdiğimizde karşımıza çıkan demoda iki adamın hararetli muhabbetlerine şahit oluyoruz. Anlatılanlardan havada bulunan bulaşıcı bir virüsün varlığını ve insanlara neler yaptığını öğreniyoruz ve hemen işe koyuluyoruz tabiki. Oyun Özgürlük anıtının bulunduğu Liberty Island'da, bir pistol, charger ve medikit'le maceramıza başlıyoruz. Gelen mesajdan da anlayabileceğimiz gibi görevimiz rehin tutulan unatco ajanlarından birini kurtarmak. Bize sunulan üç silahtan birini seçtikten sonra bulunduğumuz south dock'tan dışarı çıkıyoruz (bu arada daha önce de söylediğim gibi çöp tenekelerini ve kutuları kırmayı unutmayın). Karşımıza çıkan

Deus-ex huzurlarımızda... soluk mu? Cevabı bu larda.

düşmanları öldürerek özgürlük anıtına ulaşmaya çalışıyoruz. Kurtarmamız gereken ajan özgürlük anıtının en üst katında bulunuyor. Onu kurtardıktan sonra yine bu adada bulunan Unatco Headquarters'a gidiyoruz ve rapor veriyoruz. Burada oyunda ilerleyen safhalarda kullanacağımız bir çok item'ın tam olarak neye yaradığını da öğrendikten sonra north dock'a gidioruz ve orada dock görevlisi ile konuşuyoruz. Yakalamamız gereken geminin kalktığını öğrendikten sonra tekrar south dock'a gidiyor ve bota atlayıp ikinci bölüme geçiyoruz. İkinci bölümdeki görevimiz ise Battery Metro'sundaki hostesleri kurtarıp Castle Clinton'a götürmek ve yine Castle Clinton'da Ambrosia'nın çalınan barrel'ını bulmak. Yine bir dock'da başlıyoruz ve sağa doğru ilerlerken bir polis, terörist çatışmasına rastlıyoruz. Polislere yardım ediyor ve tüm teröristleri temizliyoruz. Bu arada öldürdüğünüz teröristlerin birinin üzerinden ilk bölümlerde size çok yardımcı olabilecek bir shotgun çıkıyor, onu mutlaka bulun, alın, kullanın. Çatışmadan çıkıyoruz ve polis barikatlarını aşıp yine teröristlerle tek başımıza rambo gibi savaşıyoruz (insanlar hala ne zevk alır böyle oyunlardan?). Etraftaki bütün teröristleri temizledikten sonra ortadaki binanın alt katına iniyor ve ilk görevimizi tamamlamakta kullanacağımız eşyayı alıyoruz. Buradan çıkıyor ve Battery metrosuna varıyoruz. Yine ufak bir çatışmanın ardından rehineleri metroya bindiriyor ve birlikte Clinton Castle'a gidiyoruz.

Oyun boyunca aldığımız görevler genelde bu tarzda (onu öldür, bunu öldür, şunu bul, buraya getir, aferin). Görevleri tamamladığımızda ya da önemli bir hareket yaptığımızda (gizli bir yeri keşfetmek gibi) skill point kazanıyor ve bunları istediğimiz gibi dağıtıyoruz. Böylece oyun biraz da olsa RPG havasını yakalıyor.

Karizmatik karakter yaratıyoruz.. Ders 1

Kendine has bir giyim tarzı olmalıdır..
Nedir : pardösü, gözlük, çizme... Bütün karizmatik karakterlerin aynı giyinmesi onların ayıbıdır. Bizi bağlamaz.

Gözleri sağlam olmalıdır.
Niyedir : Uzaklara sık sık dalıp gitmek lazımdır. Bu gibi durumlarda gözleri kısıp bakmak olmaz.

Gizemli olmalıdır.
Nasıldır : Kayar gibi yürümeli, çevik ve atik olmalıdır. Dikkat çekmemelidir. Sözgelimi, whooper yerken ketçabı akıtmamalı, gazeteyi çevirirken alt kısmını kırıştırmamalıdır. (ses çıkar)

Tamamlayıcı aksesuarları olmalıdır.
Ne gibidir : Zippo çakmak uygundur. Onunla her numara yapılabilmeli, ama mümkünse sigara yakılmamalıdır. Farklı olmak lazım gelir.

Ne olursa olsun, tuvalete çıkılmamalıdır.
Alla ala nedendir ki : Orada yakalanma olasılığı vardır.

Icq numarası düşük olmalıdır.
Nasıldır : Mümkünse 6 haneli olmalı ve 1 ile başlamalıdır. Sanal karizma mühimdir.

Nasıl Karizmatik olunur diye mavra kutusu hazırlamamalıdır.
Nedendir : İşte eyle..

"İsterseniz kimsenin kılına zarar vermeden oyunu bitirirsiniz. Ya da bir seri katil olursunuz. Yaratacağınız karakterin özellikleri çözüme ulaşma yolunda belirleyici olacak. Aklınızdan çıkarmayın"

Oyunun genelinde dikkate almanız gereken bazı şeyler var. Düşmanlarınızı kafalarından vurmaya çalışın. Tek vuruşta öldürmek gerçekten fark ediyor çünkü mermileriniz çok hızlı tükeniyor. Çok az koşmayı kullanın. Genelde sessiz ve yavaş yürüyün. Adım sesinizi duyan düşman hiç ummadığınız bir yerden gelebiliyor. Eğilerek yürüyün ve düşmanlarınızın uzaktan sizi görememesini sağlayın, onlara yaklaşabildiğiniz kadar yaklaşıp isabetli vuruşlar yapın. Hatta iyice yaklaşıp arkasından bıçaklamanız en iyisi (sessiz ve profesyonelce). Çok büyük çatışmalar olmadıkça öldürdüğünüz teröristlerin cesetlerini görülmeyecek yerlere taşıyın. Etraftaki her türlü aleti kullanın. Kutuları üst üste koyarak zıplayamayacağınız yerlere zıplayın (bu iş için çok uzaklardan kutu taşımanız bile gerekebiliyor). Rastlayacağınız TNT kutularını da düşmanlarınızı öldürmek için kullanabilirsiniz. Attığınızda patlıyorlar, ancak çok yakınınıza düşerse siz de zarar alıyorsunuz. Water Refreshment'lardaki bütün suyu için, bulduğunuz çikolataları mutlaka yiyin. Sizi biraz da olsa iyileştiriyorlar. Gazoz ve şarapları da için ama fazla şarap içmeyin ekran kararıyor ve saçmalıyorsunuz (Biz eskiden Redneck Rampage'da içip içip sarhoş olurduk. Ah eski günler!). Biocell bulursanız mutlaka alın. Bu da ne ki? Demeyin, el fenerinizi ve başka elektrikle çalışan aletlerinizi şarj etmeye yarıyor. Her türlü su birikintisine girin ve yüzen kutuları da kırın, bunlardan genelde biocell ve ammo çıkıyor. Suyun dibindeki şeyleri de almayı unutmayın. Yani anlayacağınız haritada gidilmedik yer bırakmayın, herşeyi kırın, dökün, araştırın. Konuşabileceğiniz herkesle konuşun. İlerleyen bölümlerde bir odanız ve bilgisayarınız oluyor. Buradan size gelen e-mail'lara bakabiliyorsunuz. Mutlaka arada bir kontrol edin faydalı şeyler çıkıyor. Etrafta bulduğunuz datacell'leri okuyun ve bir yere not alın. Bunlar diğer ajanların login ve password'leri. Böylece arkadaşlarımızın e-mail'larına da bakabiliyoruz.

Oyun genel hatlarıyla böyle bir şey. Kurgu olarak şu an piyasadaki bir çok oyuna benziyor ve oynanış da pek farklı değil. Ancak grafiklerinin ve müziklerinin gerçekten güzel olması (unreal'ın müziklerini sevmiş miydiniz?) oyunun artıları. Zamanınız bolsa ve bu tür oyunları seviyorsanız (System Shock, Thief serisi) sakın kaçırmayın. Bu arada oyunda bana çok yardımcı olan Serdar Gezgin'e teşekkür ediyorum.

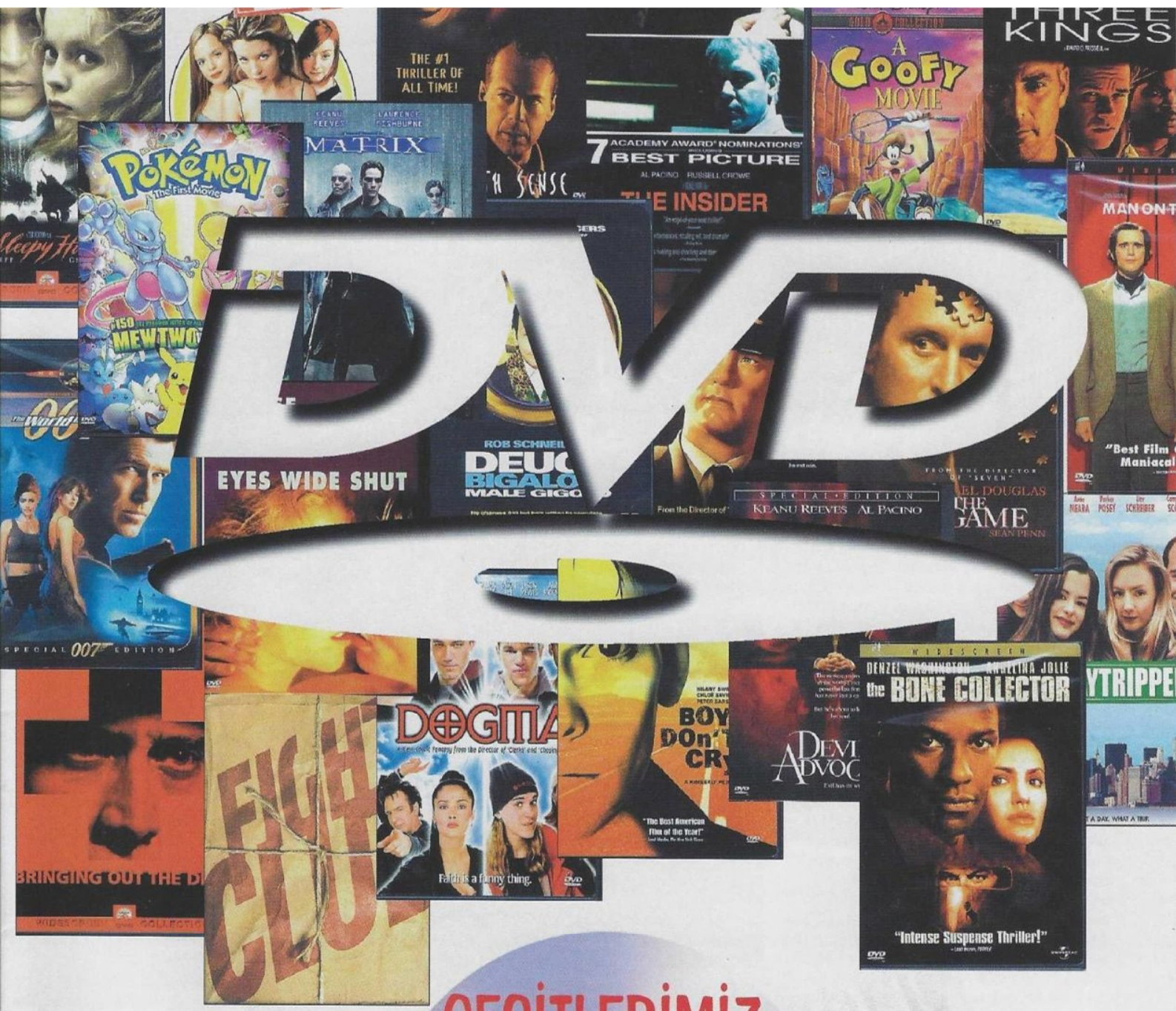
Dediler ve yazılarını bitirdiler. Yapacak bir şey kalmamıştı. Beşiktaş'ın sokaklarındaki uğultuya karışıp gelecek aya kadar gözden kayboldular. Tıpkı diğerleri gibi...

1 CD

FİRMA: Eidos İnteractive
TÜR: RPG
SİSTEM: P200 - 32 Mb Ram - 100 MbHD Win 95/98 - 3D Accelerator

Kaliteli RPG oyunlarıyla tanınan Warren Spector'un üzerinde aylardır çalıştığı Deus-ex gerek son teknolojiyi kullanıyor olması gerekse sürükleyici konusuyla görülmesi gereken bir yapıt

% 85



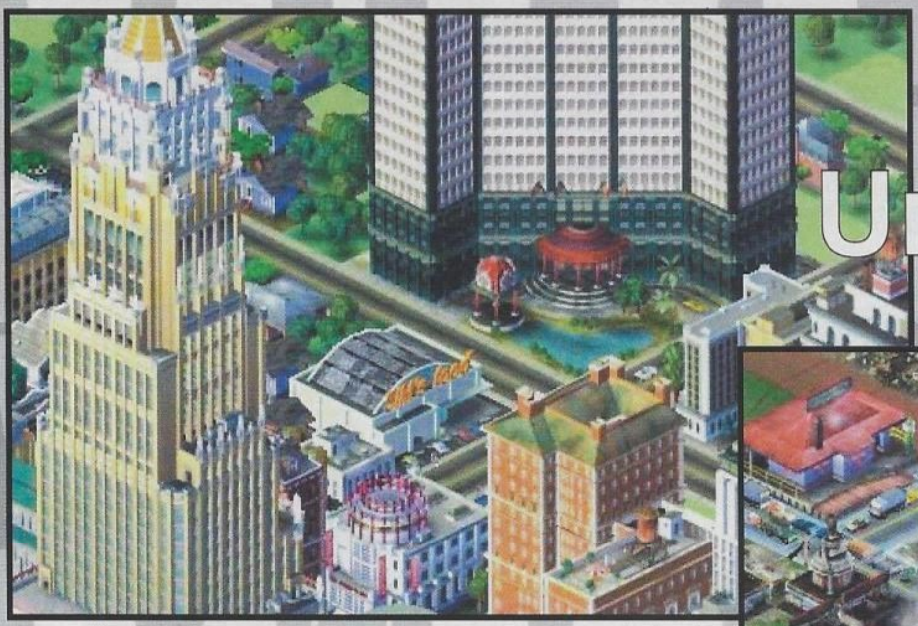
ÇEŞİTLERİMİZ

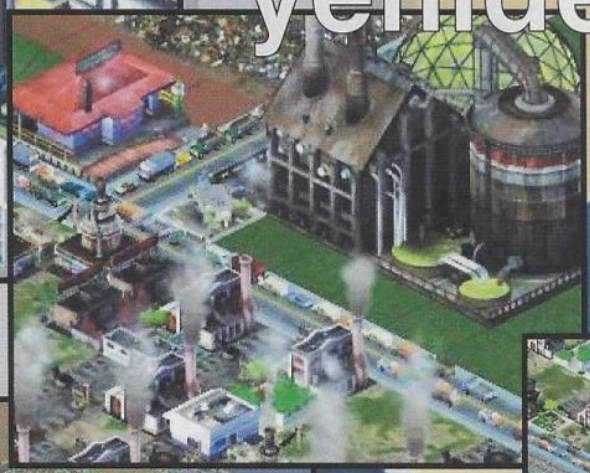
BAŞINIZI DÖNDÜRECEK

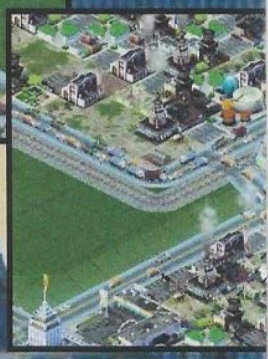
HOLLYWOOD
HOME ENTERTAINMENT

Valikonağı caddesi Akkavak sokak No:6/1 Nişantaşı / İSTANBUL
Tel: (212) 231 06 38 Fax: (212) 247 80 61
e-mail: hollywood@ixir.com

Unutulmaz K
yeniden y



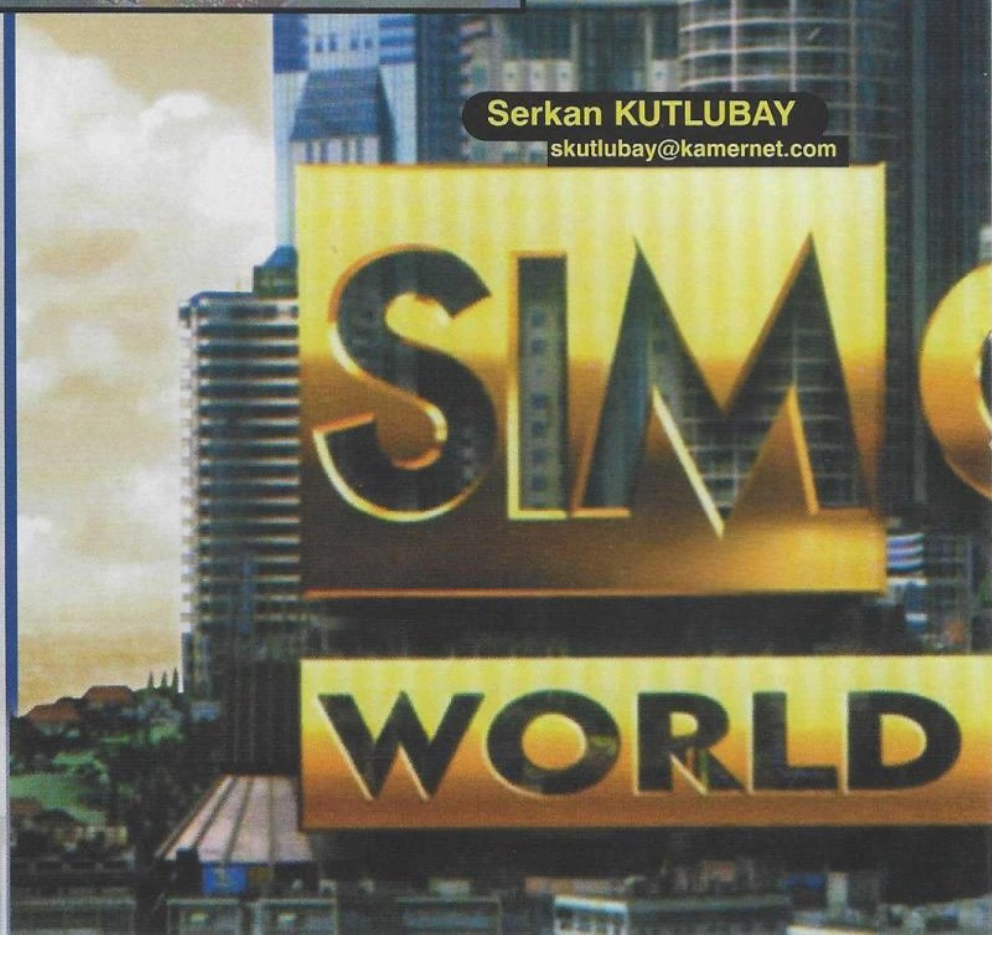




Yıllar öncesinde asosyal olmaya karar veren her insan gibi bende gidip Sim city almıştım. O günden sonra ki hayatım ve o sonu olmayan oyun birlikte olmaya başlamıştı. Şehirler kuruyordum. İnsanların gelmesi için türlü şaklabanlıklara giriyordum. Dergilerden okuduğum (aslında sadece 64'ler alırdım. Dergiler lafı yalan oldu) taktikleri uygulardım. Hayatım mavi ve yeşil kareler üzerindeki "C" ve "R" harfleri olmuştu. Lanet şey arada kilitlenirdi. Hiç unutmam adam gibi bir şehir kurmuştum. Süperdi. Oradan oraya gemiler gidiyordu, her yer doluyordu falan. İlk defa zarar etmeyen bir şehrim olmuştu. Yılda da 5000$'mı ne öyle bir getirisi vardı. Sallıyor da olabilirim. Sen küt diye elektrikler kesil. Yok pardon oyun kilitlenmişti sanırım. Neyse çok sinirim bozulmuştu. Tam onun acısını sindirmeye çalışıyordum ki arkadaşımda geçen muhabbet beni ürkütmüştü. Her "funds" yazdığımda bana para veriyordu. Hatta 5 kere de bir deprem oluyordu. Bunu öğrendim ve oyunda hiçbir şey kurmadan "funds" olayına abandım. İstanbul yapacak kadar çok param oldu. Yaptım çok kazandım. Hiç zevk almadım. Kendi ellerimde öldürmüştüm oyunu... Hayatımda en son o zaman cheat kullandım. Bununla da övünüyor değilim ama cheat kullanmak oyunu öldürüyor. (aynı zamanda cheat köşesini hazırlayan iki kişiden biri olmam ayrı bir çelişki tabi) Gel zaman git zaman Sim City 2000 çıktı PC'de. Erken zaman da PC almamın sebeplerinden biri de bu oyundur. Kesin almam lazım dedirten oyun ise Full Throttle... Sonra aradan yine yıllar geçti ve tatatatataa Sim City 3000. Birkaç ay sonra ise World Edition....

Sim City gerçek bir strateji oyunudur. Her yönüyle. Her karesine kadar sizin yaptığınız hareketler orantısında ilerler. Bir başkan olmanın sorumluluğunu sonuna kadar üzerinizde hissedersiniz. Küçük bile olsa kurduğunuz şehrin nasıl mahvolduğunu ya da nasıl bir dev haline geldiğini yüzyılın en başından sonuna kadar izlerseniz. Oyunda başarılı olmanın gayet basit bir yolu var. Paranızı çarçur etmeden, kendinizi kurduğunuz şehirde yaşayan bir insan gibi düşünmek. Biliyorum ki hadi len çok kolay uğraşmaya değmez diyorsanız yanılıyorsunuz. Size başarılı olmanın kolay yolunu söyledim ama kendinizi orada yaşayan bir insan gibi düşünmenizin ne kadar zor olduğunu söylemedim. Kısaca başarmanız gereken nokta aslında bu. Bir yerden sonra elinizde ki imkanlar

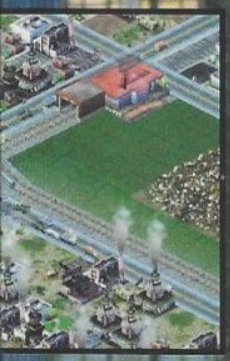
Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com



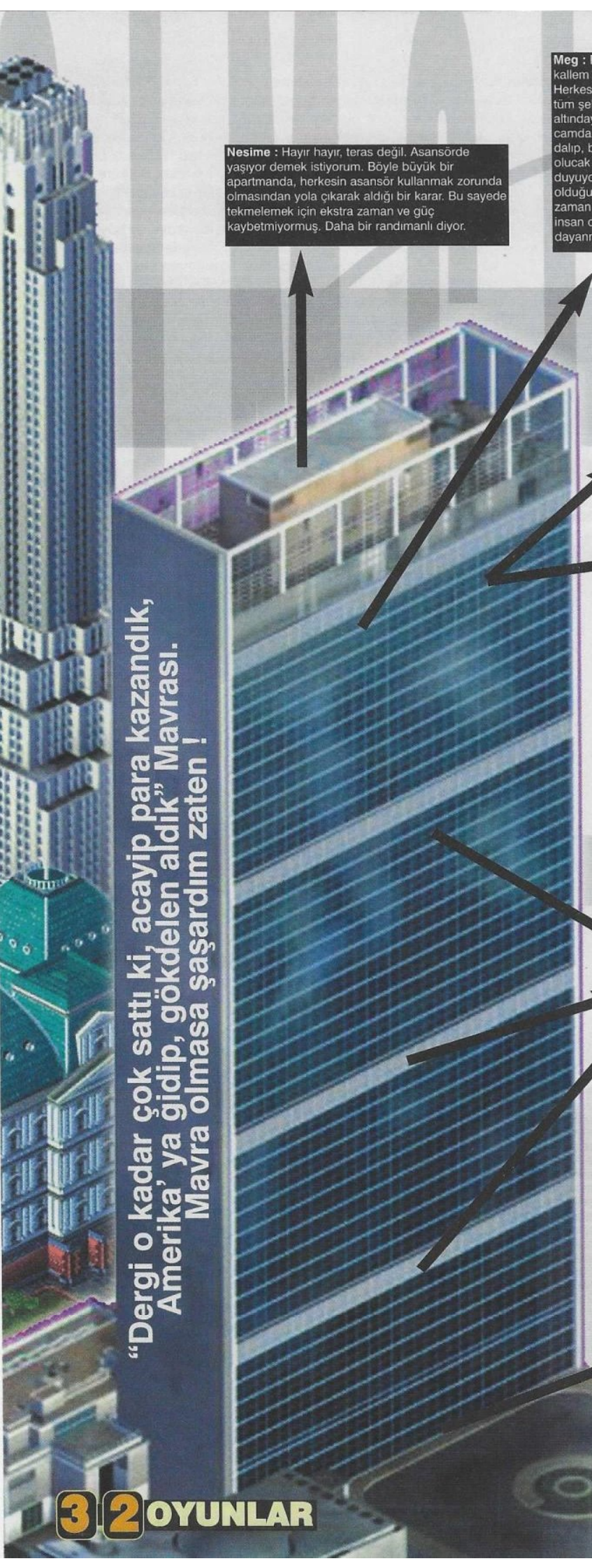
yüzünden bu düşünceden uzaklaşmak zorunda kalıyorsunuz ve bir yerden sonra "banane ya ne halleri varsa görsünler para yok işte ne yapayım?" gibi sorularla baş başa kalıyorsunuz. Burada ki ipucu ne peki? Evet anlayanların parmağını buradan görebiliyorum. Paranızı çarçur etmemek. Eğer şehrinizin durumu sizin ilerde yukarıda anlattıklarımı düşünmenize sebep olacağını düşünüyorsanız önünüzde güzel bir seçenek var; "new game" Defalarca denedim ve sonum hep hüsran oldu. Şehrin masrafı giderek arttı ve gelirler hep aynı kaldı. Bu sefer temel birimlere ödediğim paraları kıstım... Halk huzursuz oldu. Komşu şehirlerle yaptığım anlaşmalara güvendim. Bir süre sonra talebi karşılayamadığımdan dolayı anlaşmam iptal edildi, tazminat ödedim. Şehre kurduğum özel kurumların bazılarından halk şikayetçi oldu, nüfuz azalmasın diye kaldırdım ve büyük bir gelirimi kaybettim. Direndim, yılmadım, kredilerle ayakta kalacağıma, yaptığım yatırımların bana nakit para akışı olarak geleceğini düşündüm. Bir süre sonra kredi borçlarının altında ezilmeye başladım. Son çare olarak kira oranlarını yükselttim. Bu artık son hamlemdi. Tabii ki yanlış bir hamleydi. Halk şehri boşaltmaya başladı. Sonradan anladım ki kimse harlem'in arka

Klasik Simcity yaratıldı!!

"Yüzlerce yeni bina sizleri bekliyor. Ama herşey çok kolay olmayacak. Bu oyunda felaketler de ard arda geliyor !!! "



sokaklarından oluşan bir şehirde yaşamak istemiyordu. Haklılardı. Pes ettim. Sonra da Gameshow'da yazarlığa başladım zaten. Başkan olmak benim neyime diye düşünerek. İçimde bir şey kalmıştı sanki. Yeniden denemeliyim diyordu denizlerin dibinden gelen bir ses bana (Dalgıç olduk ya deniz dibi olayına girdik hemen) yeniden denemelisin diyordu. Bu fırsatı World Edition'da buldum. Başardım da çünkü size gerçek örneklerle anlatmaya çalıştığım şeyi sonuna kadar azimle uyguladım. Zaferimi de her yıl fazla fazla kazandığım paralarla kutladım. Şehrime o kadar çok insan geliyordu ki, dağlık alanları düz hale getirip, denizleri doldurup (deprem geyiği yapmayalım lütfen!) üzerlerine yerleşim yapılabilir hale getirdim. Bu yazdıklarım Sim City'yi bir şekilde oynamış ya da bu isime aşina olanlar için geçerliydi. Yazımın bundan sonraki kısmını, Bir harita nasıl üzerinde insanların yaşadığı bir şehir haline getirileceğini anlatarak bitireceğim. Şimdi balkona gidin ve etrafınıza bir bakın. Baktınız mı? Tamam, ne gördüyseniz, hepsini önünüzdeki ekran üzerinde uygulamanız gerekiyor. Tavsiyem oyuna 1900 yılında başlamanız. Böylece en eski teknolojiden başlayarak şehrinizi yapmaya başlarsınız. Yeni teknolojiler geliştikçe de bunları gerektiği ölçüde uygularsınız. Böylece gerçekten bir şehrin doğuşuna tanık olursunuz. Oyun sırasında karşınıza çıkacak en büyük iki sorun para ve düzenli ulaşım sistemi olacaktır. Şehrinizin yol planını yaparken mümkün mertebe geleceği düşünerek yapmaya çalışın. Gelecekte şehrinizin merkezini oluşturacak bölge de yaptığınız yolun yanı sıra, bazı kısımlarda yolun yanında bir kare daha boşluk bırakın. Böylece trafik sorun olduğunda raylı sisteme geçerken sorun yaşamazsınız. Oyunun başlarında raylı sistem biraz lüks ve pahalı kaçıyor. Oyunun ileri ki kısımlarında ise bu sisteme geçmediğiniz takdirde sonunuz hüsran. Aynı şekilde tren yolunu yer altı metrosu ile desteklerseniz ulaşım açısından çok fazla sorun yaşamazsınız. Sanayi bölgeleri ve iş merkezlerinin bulunduğu kısımlarda trafik her zaman yoğun olacaktır. Bu yüzden bu bölgeleri kuracağınız yere dikkat edin. İleride buralara gidiş geliş için kullanılabilecek bol bol alternatif yollar yapmanız gerekecek. Bu planı önceden yapmanız, hem duruma anında müdahale etmenizi sağlar hem de planlı olduğu için daha az para harcarsınız. Şehir planını kurarken olabildiğince Manhattan yapısına uygun hareket edin. Manhattan yapısını bilmeyenler için; Kısaca



Nesime : Hayır hayır, teras değil. Asansörde yaşıyor demek istiyorum. Böyle büyük bir apartmanda, herkesin asansör kullanmak zorunda olmasından yola çıkarak aldığı bir karar. Bu sayede tekmelemek için ekstra zaman ve güç kaybetmiyormuş. Daha bir randımanlı diyor.

Meg : Büyük patron, Allem etti kallem etti. en üst katı kaptı. Herkese tepeden bakıyor. Hatta, tüm şehir onun ayakları altındaymış, öyle diyor. Sıksık camdan dışarıya doğru seyre dalıp, bütüüün orala burala benim olucak diye iç geçirdiğini duyuyoruz. Tek sıkıntısı, en üstte olduğu için, asansörde en uzun zaman geçirmek zorunda olan insan olması. Nesime' ye dayanmak ne mümkün !..

Polat : Yeterince allem edip kallem edemediği için, en üst katı kapamadı. Bu durum tüm yaşamını etkilemiş gibi görünüyor. Evden asla dışarı çıkmıyor. Uykusunda bile üst katı ele geçirmenin planlarını yapıyor. Yıkanmadığı için, saçları yağlandı. traş olmadığı için, bi karış sakalı oldu. Hareketsizlikten göbek saldı. Sık sık içmekten mantığını kaybetti. Agresif, saldırgan ne idüğü belli olamayan bi garip yaşam formu oldu çıktı başımıza. E bi dakka... Bu saydıklarım Polat' ın normal hali zaten! ehe...

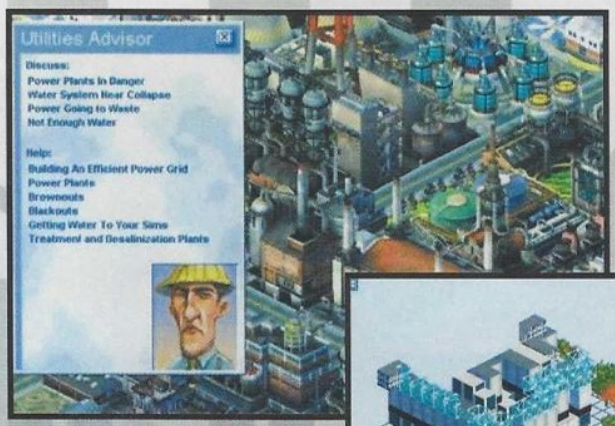
Altuğ : Sayfa yapımında Polat' a yardım etmeye başladı ya, Onun baseninin dibinden ayrılmaz oldu. Mütemadiyen kıl kıl sorular sorup, Polat' ı hayatından bezdirdi. Amerika' ya geldik, koskoca gökdelen satın aldık, Altuğ yine aynı Altuğ. Gitti Polat' ın dairesine yerleşti. Herşeyi merak etmeye devam etti. Geçen gün Polat tuvaletini yaparken, "bakiim hangi elinle tutuyosun?" diye soracaktı. Terbiyesiz herif son anda vazgeçti.

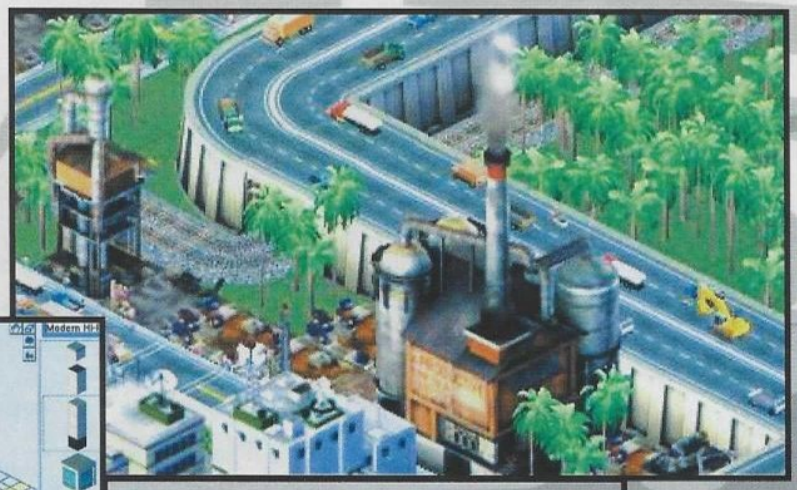
Muder : Biz alacağımız yerleri aldık, diğer bütün katları Muder' e bıraktık. Adam kararsız... Gidecem, diyor. Sonra bilmiyorum diyor. Gelsem mi? diyor. Akabinde, niye geliyim? diye bize soruyor. Muder dolaylarında değişen birşey yok. İkide bir taşınmaktan helak oldu. En son, iki büklüm olmuş kanepesini taşıyordu. "Evet tamam en iyisi bu kat" dedi bana. Emin misin? dedim. Boş boş baktı.

Timur&Mert : Kapıcı dairesi. Timur hepimizden önce Amerika' ya gitti ya, anlatıp dururdu, buralar böyle güzel, şöyle zengin. Jet-ski aldım, paraya para demiyorum diye. İşin aslı, biz oraya gidince ortaya çıktı. Meğersem bu Timur, orada kapıcılık yaparmış. Meg acıdı tabi. "Dergimizin kurucusuna bu durum hiç yakışmıyor" dedi ve Timur' u bataktan çıkardı. Bizim gökdelene kapıcı yaptı. Büyük adam şu Meg... Mert mi? Ne yapsın garip, Timur'um diyerek gitti oralara. Şimdi "çöp varsa alalım, mikroorganizmalardan kurtulalım" diyor. (şair her yerde şair.) Bir de Timur' a küfrettiği anlatılıyor kulislerde. İlginç tabe... İnsan nankör olmasın

ızgara şeklinde bir şehir yapısı diyebiliriz. Helikopterle Manhattan'a yukarıdan bakarsanız her caddenin aynı noktadan devam ettiğini ve karşı karşıya olduklarını görürsünüz. Daha iyi anlamanız için internet üzerinden Manhattan haritasına bakabilirsiniz. Ya da bir kalem kağıt alın ve dikdörtgen için. Sonra enine ve boyuna düz çizgiler çizin. Şimdi çizdiğiniz her çizgi bir cadde ve arada kalan boşluk kısımlara da binaların geldiğini düşün. Bu sistemle hem ulaşımı kolaylaştırırsınız hem de şehrin merkezine daha rahat hakim olursunuz. Gelelim elektrik sisteminin döşenmesine. Şehre elektrik sağlayacak olan santralinizi mutlaka şehrinizden çok uzak bir yere kurmalısınız. Çünkü ilk kuracağınız santral bir kömür santrali olacaktır ve havayı kirletme oranı oldukça fazladır. Kimse kapkara bulutların arasında yaşamak istemez. Aynı şekilde sanayi bölgenizi şehrinizden uzak bir bölge seçip oraya kurmanızdır. Bunlarda aynı şekilde havayı oldukça kirleten şeylerdir. Sim City'de sanayi bölgelerinde ki suç oranı oldukça yüksek oluyor. Sadece bu bölgelere ayrı birer polis ve itfaiye binası kurun. Böylece sorun çıkmaz. Sadece polis kurup itfaiye kurmazsanız çıkacak bir yangında, bütün can damarlarınız kül olabilir. Düşünün ki endüstri bölgeleri başlı başına bir kira geliri oluşturuyor, aynı zamanda şehrinizde yaşayan insanların iş kaynakları oluyor. Kimse işsizlik oranı fazla olan bir şehirde yaşamak istemez. Zaman, zaman istatistiklerden hangi bölgenin nelere ihtiyacı olduğunu görüp, ona göre yatırım yapabilirsiniz. Böyle yatırımlar ileride size para olarak geri gelir. Yeni yerleşim birimleri ise şehir nüfusu hemen, hemen maximuma geldiğinde kurulmalıdır. Eğer bunun için harcayabileceğiniz fazladan bir bütçeniz varsa, hemen yeni yerleşim birimleri kurabilirsiniz. İtfaiye, polis, okul, parklar, stadyum, hastane gibi binaları herkesin maximum yararlanabileceği alanlara kurun. Su tesisatını kurarken, kuracağınız su pompalarının temiz su etrafında olmasına özen gösterin. Yoksa salgın hastalık başlayabilir. Bu pompaların çıkardığı suları, su kuleleriyle desteklerseniz kısa sürede su satacak duruma gelebilir ve bundan bir gelir yaratabilirsiniz. Tabii bunun için komşunuzla bir boru hattı kurmanız gerekiyor. Oyun ilerledikçe bazı özel kuruluşlar şehrinizde alış

"Dergi o kadar çok sattı ki, acayip para kazandık, Amerika' ya gidip, gökdelen aldık" Mavrası. Mavra olmasa şaşardım zaten !





veriş merkezleri, kumarhaneler vs gibi şeyler kurmak isteyecektir. Bunlar size ay başına bir kira öderler. Bu parayı siz yıllık olarak alırsınız. Bunlar çok önemli gelir kaynaklarınız olacaktır. Halkın bir kısmı bunlara karşı çıksa da buradan kazandığınız paralarla yaptığınız yeni şeylerin getirisi oldukça fazla olacaktır. Şehrinizde iki-üç tane özel shop olması demek yılda elinize 5000$ gibi bir para geçmesi demek. Bu da giderlerinizin büyük bir kısmını karşılıyor. Mesela kumarhane kurmanız bazı tutucu kesimler tarafından hoş karşılanmayabilir. Unutmayın ki bu kumarhane için şehrinize binlerce turistte gelebilir. Yani gözle görülen olarak bu gibi yerlerin bir tanesinden 1600$ gibi bir geliriniz olsa da bu yapı yüzünden şehrinize gelen insanlarda size ayrı bir gelir kaynağı olabilir. Şehrinizi tehdit eden tek şey suç oranının yüksek olmasından çıkabilecek ayaklanmalar değil, aynı zamanda her türlü doğal felakette şehrinizi tehdit edebilecek diğer etkenler olarak sayılabilir. Mesela büyük ve ufak çaplı depremler olabilir. Deprem olduğunda kırılan fay kısmına kamera gidiyor ve yer şekillerinin nasıl değiştiğini görebiliyorsunuz. Şu ana kadar hiç şehrimde yaşam olan bir bölge de deprem olmadı ama olduğunda büyük kayıplar verebileceğinizi yer şekillerinin değişiminden anlayabiliyorsunuz. Aynı zamanda kasırga, aşırı sıcaklardan çıkma ihtimali olan yangınları da göz önünde bulundurmalısınız. Bu gibi durumlar için yeterli sayıda hastane, itfaiye ve polis binası olması çok önemlidir. Böylece çok ufak hasarlarla afetlerden kurtulabilirsiniz. Aksi şekilde yangının çıktığı yere oldukça uzakta kalan bir itfaiye binanız varsa zor durumdasınız demektir. Bu yüzden aralıklarla hangi bölgenin nelere ihtiyacı olduğunu kontrol etmekte fayda var. Uzun yıllar uğraşıp adam ettiğiniz şehriniz, gözlerinizin önünde kısa sürede yok olabilir. Böyle bir durumda maddi hasardan öte prestij kaybınızda şehrinize olan göçü uzun süre durdurabilir. Yeni eklenen felaketlerden biri ise çekirgeler. Evet gayet komik ama saldırdıkları zaman da böyle gülebilecek misiniz bilemiyorum. Böyle bir durumda hemen ilaçlama uçaklarını olay yerine yollayın. Dua edin fazla bir zarar vermiş olmasınlar. Bir de Şehrinizdeki bir diğer gizli felaket ise kendi ellerinizle kurduğunuz havaalanları. Şehrin yüksek binalı bölgelerinde kalan hava alanlarında kaza olasılığı oldukça yüksektir. Bu yüzden havaalanlarını şehrin güzel ulaşılabilir bölgelerinde ve aynı zamanda merkezin biraz daha açığında olmasına dikkat edin. Böylece kaza olduğunda çıkacak yangının çevreyi çok fazla etkileyip, hasar vermesinden kurtulursunuz. Unutmamanız gereken bir diğer sorunda çöp sorunudur. Oyunun başında şehrinizden uzak bir yere çöp alanları yapıp ihtiyaca göre, çöp öğütme istasyonları çıkana kadar genişletebilirsiniz. Bu alanlara yol çekmeyi unutmayın. Ayrıca çöplerinizi komşulara verebilirsiniz. Tabii bunun için sizden ücret isteyeceklerdir. Aynı şekilde sizde onların çöplerini alabilirsiniz. Bu durumda siz para kazanan taraf olacaksınız. Bu anlaşmayı sağlamak için komşunuzla aranızda bir otoyol bağlantısı olması gerekiyor. Gelelim sağlık ve eğitim sorununa. Her hastane belirli sayıda hasta ile ilgilenir. Bu sayıda büyük bir yığılma olursa şehir sakinleriniz bu durumdan şikayetçi olmaya başlarlar. Şehrin farklı bölgelerine yeterli sayıda hastane yaparsanız herkes mutlu olur. Tabii bunların sayısı arttıkça aynı oranda yıllık masraflarının da arttığı konusunda bir açıklama yapmama gerek yok sanırım. Eğitim şehrinizin geleceği açısından oldukça önemli bir yer teşkil eder. Şehir sakinlerinizin kültürlerini kolejler, okullar ve kütüphaneler kurarak arttırabilirsiniz. İleri teknoloji sanayilerini şehrinizde görmek istiyorsanız bu konuya oldukça önem vermelisiniz. Kütüphaneler ise yaşını almış nüfusun kültürünü geliştirmek için gerekli yapılardır. Artık hemen hemen oyun hakkında birçok şeyi biliyorsunuz ve kendi şehrinizdeki doğruları yanlışları görebilecek durumdasınız. Bundan sonra keşfedecekleriniz size kalmış. Benden bu kadar. Oyun hakkında söylemek istediğim son şey; oyunun web sayfası. Gerçekten güzel ve dolu bir sayfa. Tıpkı Sim serisi oyunlarının web sayfaları gibi. Oyun çıktığı gibi onu rafa kaldırmıyorlar. Oyuna yeni özellikler ve zevkler katabilecek yeni binalar, felaketler, senaryolar ekliyorlar. Siz de bu sayfadan bunları ücretsiz olarak download edebiliyorsunuz. Böylece şehrinizde yeni yapılarla daha farklı bir manzara çıkıyor. Bu da oyunun zaten uzun olan oynanabilirliğini daha da uzatıyor. Birde oyunda çok farklı ve eğlenceli senaryolar var. Mesela Berlin duvarını yıkıp, doğu ve batı Almanya'yı birleştirmek. Bunun gibi bir sürü şey. Oynamadım ama sanırım Berlin duvarını dozerle yıkmamıza izin vermiyorlardır. Merak ettim şimdi gidip oynayacağım ama inanılmaz bir uyum var saat sabahın 6'sı. Yarın ilk işim bu senaryoya bakmak olacak. Sim oyunlarının hastası olanların asla kaçırmaması gereken bir oyun Sim City 3000 World Edition. Çok mutluyum. Bir ara Sim oyunları açısından kalitesini iyice düşüren Maxis, akıllanıp karşımıza çok güzel oyunlarla çıkıyor. Önce Sim City 3000, ardından The Sims ve son olarak Sim City 3000 World Edition. 2001 yılı için sürpriz yenilikleri olan firma şu sıralar harıl harıl The Sims'i geliştirmekle uğraşıyor. Duyduklarıma göre yeni versiyonda, artık biz de komşularımıza gidebileceğiz, hayatımız sadece iş ve ev arasında gidip gelmekle sınırlı kalmayacak. En büyük arzum online olarak The Sims oynamak aslında. Gerçekleşir mi bilmem. Gelecek ay büyük ihtimalle tatile çıkmamdan dolayı yazı yazamayacağım. Öyle bir şey olursa eylül ayında görüşmek üzere. (Abiiii kış mı geliyor ne? Daha yazın tadını alamamışken.)

> ***"Kendi senaryomuzu yaratabilmemizin yanında, Yeryüzü şekilleri ve yapıları da editleyebiliyor olmamız, oyuna ayrı bir zevk katıyor kuşkusuz."***

Serkan : Bahçede yaşıyor. Aslında Polat onu yakınına bir yere almak istemişti. Canı diet kola çektiğinde elinin altında olsun diye. Ama sanırım, bir gün Polat, "Diet kola alsana hayvan" diyerekten ricada bulunmuş. Serkan' da ters bişey söylemiş galiba. Polat kızmış tabii... Ama Serkan senin yaptığın da hiç kibar bir davranış değil...

SHŌGUN TOTAL

Engin ULUKURTLAR
eulu@kamernet.com

Genç Daimyo bağrışlarla aniden irkildi. Bulunduğu imparatorluk çadırından görebildiğine göre; güneşin tepelerin üzerinden yüzünü göstermesi ile birlikte binlerce samurai'dan oluşan ordusu hazırlıklara başlamıştı. Zırh ve silah yüklü elarabaları her birlik ile zırh çadırı arasında mekik dokuyor; yüzlerce samuray'ın zırhlarını bir anda giymesiyle oluşan şangırtı biraz sonra başlayacak kanlı muharebeyi haber verircesine, göz alabildiğine uzanan bu çorak topraklarda uğulduyordu. İmparatorluk çadırının hemen yanında konuşlanmış yüzlerce No-Dachi Samurayı o kocman kılıçlarıyla adeta bir ayin yaparcasına gölge dansı yapıyor, sesleri kulağa hoş bir tını olarak gelen savaşçı keşişler ise, biraz sonra alcakları canlar için yüce Buda'dan özür dileyip ona yakrıyorlardı. Genç Daimyo'nun gördüğü bu şaşalı manzara omuzlarındaki sorumluluğu ona bir kez daha hatırlatmıştı. Binlerce insanı efsanevi Shogun olmak uğrunda o kontrol edecek ve kaybettiği her muharebe içinde binlercesini de gözünü kırpmadan feda edebilecekti. Aniden savaş boruları ötmeye; her bölük, generallerinin emrinde savaş dizilimine geçmeye başladı. Genç Daimyo çadırından dışarı çıktı, kendisini bekleyen özel süvari birliğinin arasındaki atına bindi. Ordu büyük bir alana yayılmıştı ve bölükler sadece bayraklarından tanınabilyorlardı. Genç Daimyo generallerini yanına çağırdı ve onlarla stratejiler hakkında bir kez daha görüştü. Aniden düşman kuvvetleri ufukta belli belirsiz gözükmesi ile genç Daimyo kararlı bir şekilde son bir kez ordusunu süzdü ve "saldırın" diye bağırdı. Artık savaş başlamıştı. . .

Merhaba sayın okuyucu. Bu ay inanılmaz derecede hit oyun çıktı. Artık yetişemez olduk yaw. Diablo2 mi desem Vampire mı desem. . . yoksa Deus Ex mi IceWind Dale mi??. Kamerce şaşmış vazyetteyiz. Birde üstüne Shogun gelmesin mi, iyice saştık. Aslında bazılarımız Diablo2 fırtınasından dolayı bu oyun selinin farkına bile varamadı. En çokta Emre Can. Emre ve CHR The Ceharet içerisinde bu oyun seli devam ederken elleri mouse'la kaynaşmış vaziyette Diablo2 oynuyorlardı. Bir ara Diablo oynamaktan zafiyet geçiren çılgın ikiliden dayanıklı çıkan Emre, hastaneye giderken yarı baygın olarak yaptığı açıklamada "ya bırakın beni. Şimdi şu zırhı giyersem dex'ime +1346 eklenir, bu ixiri fondiplersem enerjime +9876 alırım. . . ya nerde benim üstüne 345 taş taktığım kılıcım" diyerek hemşireleri çılgına çevirdi. Olay sonunda hastaneye getirilip; diğer Diablo severlere aynı koğuşta 7500 saat aralıksız Diablo oynarak sağlıklarına geri kavuştular. Netekim ben ise ekrankartım olmadığından Diablo'ya geç başladım. Ama Shogun'u görünce bütün işlerimi bırakıp, tatilimi iptal edip başladım deli gibi oynamaya (görev icabı canım, yazmak için yani (kuyruklu yalan)). Hadi artık başalyalım. . .

"Kendini ve düşmanını bilirsen yüz savaştan hiçbirini kaybetmessin"

Sun Tzu - Art Of War

Genel olarak söylemek gerkirse Shogun; içinde üretim,ticaret ve teknolojik ilerleme barındıran bir harita üstü turn-based oyununun (örn:CengizHan,Romance of the Three Kingdoms serileri,Civilization (taparım bu oyuna!)) savaş kısımlarının 3D real-time şekilinde (örn:Myst1&2) oynanabildiği bir oyun. Bu sistem daha önce Braveheart adlı oyunda da denenmişti (fazla ses getirmeyen Braveheart bug'larına rağmen yinede oldukça güzel oyundu bence, harcandı garibim!). Shogun-TotalWar 2 CD'den oluşmakta. Oyun Creative Assembly firması tarafından geliştirilip, Electronics Arts gibi hepimizin Fifa,Nba serileriyle yakından tanıdığı bir dev tarafından piyasaya sürülmüş (hatırlarım da zaten E. A Amiga zamanında, yaptığı başarılı strateji oyunlarıyla tanınırdı. Ne günlerdi bea!. .). Oyunun dağıtımı ülkemizde yine yakından tanıdığımız Aral İthalat tarafından yapılmakta. Yeri gelmişken şunu söyleyeyim ki, ben oyunun **orjinalini** almanızı öneririm. Bir kere, piyasadaki korsan versiyonlarının bir çoğunda oyun sırasında çalan müzikler yok. Ayrıca oyunun kitapçığı da oldukça bilgilendirici (netekim ben bile yılların generali olmama rağmen bayağı bir faydalandım). Bence zaten insanın sevdiği ve oyun tarihinde yer edecek oyunların orjinallerine sahip olaması, yıllar sonra bile kutularında oynanabilir vaziyette kalması (elinizde bulunan en uzun süreli, çalışabilen kopya-cd kaç yıllık??) insana ayrı bir haz veriyor. Neyse şimdi biraz da oyunun genel konusu ve oynanışından bahsedelim.

UN WAR
yüzlerce savaşçı
zorlu görevler
ve nefis grafikler

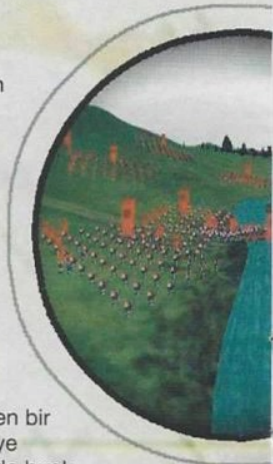
Oyuna Başlarken. . .

16. yüzyıl Japonya'sı tam bir kaos içersinde ve o zamanın tabiriyle "Savaştaki ülke" devrindedir. Ülke Daimyo denen yedi savaş lordu tarafından paylaşılmıştır. Sizin amacınız ise bu Daimyo'lardan biri olarak bütün lordların kontrolu altındaki toprakları ele geçirip Shogun olabilmek. Tabi Shogun olabilmek için topraklarınızdaki üretim ve gelişimi iyi kontrol etmeli, savaştaki başarınız kadar da casusluk işlerinde de iyi olmalısınız. Ayrıca ticaret yeteneğinizin gelişmiş olması ilerde Portekizli yada Hollandalı dostlarınızdan ateşli silahlar alırken çok işinize yarayacak. Shogun gayet kaliteli bir demoyla açılmakta. Bu kalite ana menüde de kendini gösteriyor. Backround'daki hareketli ordu teması çok güzel. Klasik olarak hazırlanmış bu menüden "new game" seçtiğimizde full campaign, custom battle,historical battle seçenekleriyle karşılaşıyoruz. Full campaign modunda ana senaryoyu baştan sona oynuyor, custom battle ve historical battle seçenekleriyle ise ister kendi istediğimiz şartlarda, isterde tarihi senaryolar çerçevesinde 3D real-time savaşlar yapabilyoruz. Bahsettiğim gibi full campaign kısmında oyunu kazanmak için bütün rakipleri alt etmeli ve Shogun olmalısınız. Zorluk ayarını yaptıktan sonra oyuna geçebiliriz. Burada şunu söyleyeyim ki; gerek turn'lü kısımın gerek ise real-time savaş kısmının yapay zekası çok iyi. Yıllardır strateji oynayan ben (ahh dostlar bu uğurda neler kaybettim bir bilseniz (yalan!)) hard seviysinde zorlanınca biraz bozuldum açıkçası (Abi İmagavanokas klanımıydı neydi, adam yememiş içmemiş benimkinin üç katı kadar ordu yapmış yaw! Hemde ilk on tur içinde bide bana saldırdı şuursuz).

Shogun'luk mertebesine erişebilmek için başına geçebileceğimiz 7 farklı klan bulunmakta. Bu klanlardan bazısı birimler açısından, bazısı da yapılar yada başlangıç bölgeleri açısından stratejik avantajlara sahip. Başalngıçtaki bu klan seçimine özen göstermenizi tavsiye ederim. Oyun boyunca izleyeceğiniz stratejiye uygun bir seçim yapmazsanız, doğal olarak fazla zevk alamayabilirsiniz. (Bu arada klanların kısaca özelliklerini sayfaların birinde bulabilirsiniz.) Ben size ilk ısınma oyunlarında **Shimazu** klanıyla oynamanızı öneririm. Çünkü topraklarında hem sadece bir tane düşman var hemde topraklarının alınması çok zor. Daha ilerlerde **Uesug** klanı da düşünülebilir. Benc en cazip olanı ise **Hojo** klanı. Stratejik olarak üretim bonus'u pek olmasada toprakları çok verimli. Yani fazla koku derdine düşmüyorsunuz. Klan seçiminden sonra karşımıza oyunun ana ekranı geliyor. Burada görüldüğü gibi üst tarafta strateji haritamız, alt taraftaki barda ise soldan sağa; krallığımız hakkındaki ayarıntılı bilgilere ulaşabileceğimiz bilgi parşömeni, elçi kabul etmek dışında ne işe yaradığını anlamadığım taht odası, elimizdeki bölgelerdeki askeri birimleri ve bina çeşitlerini yapmamıza yarayan ikonlar mevcut. En sağ tarafta ise alt kısımda hareketlerimizi bitirdiysek basmamız gereken **end turn** ikonu mevcut. Onun üzerinde mevsim (savaşları hangi mevsimde yapacağınız çok önemli) ve tarih, en üstte ise koku durumunuz yer alıyor. Yeri gelmişken söyleyeyim; oyundaki para biriminin adı **koku**. Bu noktada oyunun bir farklı kısmı Koku bölgelerden sadece her kış toplanıyor. Yani kış mevsiminde toplanan koku'yu bir anda harcarsanız diğer kışa kadar beklemek zorunda kalıyorsunuz.

Genel Oynanış:

Evet, oyunumuz ilk açıldığında ana harita üzerinde kendi rengimizde olan bölgelerimizi ve bölgelerimizdeki kalelerimizin (başlangıçta bir tane) ve ordularımızın simgelerini görüyoruz. Herhangi bir bölgenin üzerinde sağ tuşa basılı tuttuğunuzda o bölge ile alakalı bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Bir bölgede kaleniz olmassa o bölgede bina yapamıyorsunuz. Kalelerinizden birine tıkladığınızda ise yeni yapılar yapmak için aşağıdaki barda bulunan **construct building** ikonunu, eğer gerekli yapılarınız varsa yeni ordular kumak için ise **unit training** ikonunu kullnabilirsiniz. Ana harita üzerindeki birimlerinizin üzerine basılı tuttuğunuzda o tur gidebilecekleri bölgeler beyaz oluyor. Bu birimlerinizi bir bölgeden bir bölgeye sürükle-bırak metodu ile aktarabilirsiniz. Ayrıca birden fazla olan ordularımızı tek birim haline getirmek için de aynı sistemi kullanabiliyoruz. Doğal olarak savaş birimlerinizi başka bir Daimyo'nun kontrolü altındaki bir bölgeye sürüklerseniz o klana savaş açmış olursunuz. Düşman klanın topraklarında iken, ordularınızı düşmanın kalesine sürüklerseniz o kaleyi kuşatmış olursunuz. Böyle bir durumda strateji açıdan çok iyi konuşlandırılmış düşman kalesinin bulunduğu 3D bir alanda kıran kırana bir real-time savaşa hazır olun derim. Eğer içinde **port** yapısı bulunan bir bölgeye sahipseniz birimlerinizi, bu bölgenizden uzakta olan diğer bölgelerinize transfer edebilirsiniz.



Üretimi Arttırmak ve Ekonomik Yönetim:

Japon Sözlüğü

1- Ninja: Silah kullanmada usta suikastçi ve casus. Gizlenme sanatçıları.
Bizdeki anlamı: Bulunduğu yere bomba atıp aniden kaybolan adam. Saçma ninja yıldızlarıyla orduları öldüren kara cübbeliler. Amerikan Ninjası diye birşey yoktur.

2- Geisha: Japonyadaki erkeklere hizmet eden profesyonel kadın. Hizmet derken yanlış anlamayın sakın.
Bizdeki anlamı: Eheh. Tamam yanlış anlayabilirsiniz ama abartmayın.

3- Hara-Kiri: Japonların onurları adına midelerine kılıç sokarak intihar etmeleri.
Bizdeki anlamı: Politikacılara bakın yeter. Yüzleri davul derisi gibi!

4- Jackie Chan: Dünyada eşyalarla karate yapan ve sarhoş dövüşen tek japon.

5- Oramakoma Buramako: Her iki dilde de hiçbir anlamı yok. Tövbe tövbe!!

Koku miktarı ana haritada en sağ tarafta gösteriliyor. Bu ikonun üzerine bastığımızda ise karşımıza vergi oranını ayarlayabileceğimiz bir tablo çıkıyor. Ayrıca bu tabloda halkın sadakati (isyan çıkabilme oranı) da mevcut.

Aslında oyunda üretimi arttırmak için sunulan seçenekler sınırlı. Üretimi arrtırmak için başvurabileceğiniz yollar; tarım upragade'leri, maden yapımı, ticari binaların yapımı ve doğal olarak vergi oranının arttırılmasıdır.

Tarım Upragade'leri:Bu geliştirmelerin ilk basamağı daha bir bölgede kale yokken bile yapılabilir. Her bir geliştirme, o bölgeden alacağınız koku oranını bir öncekiden %20 oranında arttırır.

Maden Yapımı:Sadece maden açısından zengin bir bölgede yapılabilen Mine Complexes yapısı her vergi döneminde ek koku sağlar.

Ticaret:Eğer denize kıyısı olan bir bölgeye Port yaparsanız hem her yıl sabit bir ticaret gelirine sahip olursunuz hemde Avrupalı dostlarınızla ypacağınız ticaretten büyük bir bir gelir sağlayabilirsiniz.

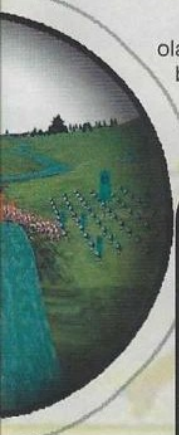
Vergi Oranı:Vergi oranını arttırmak klasik olarak fazla gelir sağlar fakat halk arasında isyan çıkma oranını arttırır (ay ne orjinal!). Fakat isyanları önlemenin de yolları vardır. Öncelikle topraklarınızda devamlı ordularınızı bulundurursanız o bölgelerde isyan çıkmaz. Ayrıca yapacağınız bir Temple (Hıristiyan dini ile oynuyorsanız Chuch) isyan olasılığını oldukça düşürür. Birkere oyunda ekonomik bir düzen kurmak oldukça zor. Her zaman devamlı tehtid altında olan topraklar mevcut. Ayrıca oyundaki bina ve birim çeşitleri özellikle ilk başlarda aşırı derecede pahalı. Birçok zaman işiniz parasızlık yüzünden yarıda kalıyor. Bu yüzden oyuna başalmadan önce ilk 9-10 turu planlamanızı öneririm (aferdesiniz Civilization'da 15-20. turlara kadar palnladığım olmuştur. (boşuna demiyorum bu strateji oyunları bana çok şey kaybettirdi diye. Elalem o sıralar kimbilir neleri düşünüyordu ?!))

Ekonomik yönetim olarak benim tavsiyem, ilk kalenizin olduğu bölge eğer denize yakınsa oraya değilse denize yakın ve korunaklı bir bir bölgeye ilk turlardan itibaren **port** yaptırmanızdır. Bu daha ilk başlardan ek gelir sağlıyacağı gibi Avrupalı gezginlerle daha çabuk ilişki kurmanızı sağlar. Ayrıca temel üretimi fazla olan bölgelerinizede ilk turlarda tarım geliştirmelerini uygulamanızda fayda var. Maden yapısını ise ilerleyen turlarda yapmanızı öneririm. Bütün ekonomik yatırımlarınızı düşman bölgelerinden uzak iç kesimlerde yapmalısınız. Çünkü bazen boş burakmak zorunda olduğunuz sınır bölgeleri aniden saldırıya uğrayabiliyor ve böyle bir durumda tahmin edebileceğiniz gibi bütün yatırımlarınız düşmanın eline geçebiliyor.

Teknolojik Gelişim veYapılar :

Kale bulunan bölgelerinize değişik çeşitlerde yapılar inşa edebilirsiniz. Yalnız bu yapılardan ileri seveyede olanları inşa etmek için kale geliştirmelerinizi tam olarak yapmış olmanız gerekir yani Shogun'da kale gelişimleri bir nevi teknoloji gelişimi olarak kullanılmış. Bu durumda kale gelşimlerini yerinde yapmanızı tavsiye ederim. Eğer üretemiyeceğiniz birimlerin binalarına çok koku harcarsanız daha ilk başalrdan tükenirsiniz. Ayrıca geliştirilebilen bir binanın **famouse** ve **legendary** upragede'lerinin yapılması o yapıdan çıkan unitlerin skill,armour veya honour puanlarının artmasına yol açar. Bu yüzden çok kullandığınız birimler için bu upragede'leri yapın derim.

Binalar konusunda ise; öncelikle binaların özellilerini çok iyi anlamanızı öneririm. İşinize yaramayan bir binayı inşa etmek için harcadığınız zaman ve koku, belkide size çok stratejik bir bölgedeki bir savaş için kaynak yaratabilir. Sadece çok stratejik bölgelere Castle yapın. Ayrıca daha oyunun başlarında Large Castle ve daha yukarı kale upragade'lerini yapacağınız bir-iki korunaklı bölge belirleyin. Bu geliştirmeler çok pahalı olduğundan bir-iki yerde yapmanız daha avantajlı ve daha hızlı oluyor. İlk başlarda casusluk ve ajanlık binalarına önem vermeyip sadece üretim ve basit tip savaş binalarına yüklenin. Sonraki aşamalarda Swordsmith ve Armoury gibi yapılarla birimlerinizi güçlendirmenizi tavsiye ederim. Oyunda atlı birlikler hızlarından dolayı büyük önem taşımaktalar. Bu yüzden Horse Dojo'yu hızlıca inşa etmeniz daha oyunun



Savaşçı birimler...

Yari Ashigaru:
Gereken Yapılar:Yari (Mızrak) Dojo'su
Bir nevi spearman birliğidir.Doğal olarak atlı birliklerin anti-unit birimleridir.Zırhları pek iyi değildir ayrıca savaşta hemen kaçışıp dağılabilirler.

Yari Samurai:
Gereken Yapılar:Yari (Mızrak) Dojo'su
Yari Ashigaru birimlerinin orta derecede zırha sahip bir üst çeşididir.

No-Dachi Samurai:
Gereken Yapılar:Sword Dojo
Biraz yavaş bir birim olup büyük savaşlarda saldırı amacıyla kullanılmalıdır.Bu yavaşlıklarından dolayı, düşman okçu birliklerinden uzak tutulmalıdırlar.

Naginata Samurai:
Gereken Yapılar:Yari (Mızrak) Dojo'su ve Armoury
Yine yavaş bir birim olan Naginata birimleri düşmana karşı savunma amacıyla kullanılmalıdır.

Warrior Monks:
Gereken Yapılar:Buddhist Temple
Gözünü kırpmadan savaşan bu budist rahipleri eğer karşı tarafta budist ise düşman ordusunun kendilerine saldırmasını güçleştirecektir.Savaşta honour puanına bonus alırlar.

Yari Cavalry:
Gereken Yapılar:Yari (Mızrak) Dojo'su ve Horse (At) Dojo'su
Mızrakla kuşanmış atlı birlikleridir.Oldukça hızlıdırlar ve düşman atlı birliklerine karşı çok kullanışlıdırlar.

Cavalary Archers:
Gereken Yapılar:Archery (Okçuluk) Dojo'su ve Horse (At) Dojo'su
Samurai okçularından daha hızlı olmalarına karşın atış menzilleri onlarinki kadar uzun değildir.Hızlarından yararlanarak; orta menzilden vur-kaç taktikleri yaparak büyük orduları dağıtmak için kullanılması idealdir.

Heavy Cavalry:
Gereken Yapılar:Armoury ve Horse (At) Dojo'su
Oyundaki en ağır zırha ve silah kuuvetine sahip olan birliktir.Özellikle doğru formasyonlarda (örn:wedge formation) düşman hatlarını yarmak ve dağıtmak için mükemmeldir.

Samurai Archers:
Gereken Yapılar:Archery (Okçuluk) Dojo'su
Okçu birlikleridir.Menzilleri oldukça uzundur.

Teppu Ashigaru:
Gereken Yapılar:Herhangi bir Trading Post (Hollanda veya Portekiz)
Biraz yavaş olsalarda atış menzilleri okçulardan daha uzundur. Ordunun ön saflarına yerleştirilip, hızla gelen düşman birliklerini dağıtmak için idealdir.

Musketeers:
Gereken Yapılar:Trading Post (Hollanda veya Portekiz), Port, Gun Factory
Teppu Ashigaru biriminden daha hızlı olup, atış menzili de ondan daha fazladır.

*Savaşa girdiğiniz mevsime göre, Gunsmiths veya Musketeers birimlerinin; az yağışlı havalarda silah kullanma kabiliyeti düşecek, çok yağışlı havalarda ise silahlarını kullanamayacaklardır.

Shinobi:
Gereken Yapılar:Tea House
Shinobiler düşman bölgesinde çeşitli isyanlar çıkartabilen bir birimdirAyrıca bir Shinobi kendi topraklarındayken halkı yatıştırır, isyanı engeller.

Ninja:
Gereken Yapılar:Ninja House
Ninja'lar düşman Daimyo'larını,Tashio'larını ve Geisha'larını öldürmek için yetiştirilmiş azılı katillerdir.

Geisha:
Gereken Yapılar:Geisha House
Casus ve diplomat amacıyla kullanılabilirler.Fakat asıl görevleri düşman Daimyo'sunu öldürmektir.

Emissary:
Gereken Yapılar:Tranquil Garden
Düşman Daimyo'suyla çeşitli anlaşamalar yapmank için kullanılır.Ayrıca düşman topraklarındaki orduların niteliği hakkında bilgi sağlar.

Jesuit Priest:
Gereken Yapılar:Jesuit Curch
Bu rahip birimini Hıristiyanlığı kabul etmiş Daimyo'larla anlaşmalar yaparken kullanabilirsiniz.
*Shinobi, Emissary, Ninja ve Geisha birimleri yaptıkları görevler neticesinde deneyim kazanırlar.

başlarında güçsüz olan diğer klanları alt etmeniz anlamına gelebilir.

Birimler ve Üretimleri Hakkında Tavsiyeler:

Daha öncede söylediğim gibi, Shogun'da binlerce askerden oluşan devasa ordularla kıran kırana real-time savaşlar yapabiliyoruz. Ürettiğimiz bir birimin ana haritadaki simgesine sağ tıklarsak türünü, kaç askerden oluştuğunu ve başındaki generalin rütbesini öğrenebiliriz. Doğal olarak birçok savaşlar geçirmiş bir Tashio gelecek savaşlarda daha iyi bir performans gösterecektir. Bu şekilde rütbe kazanmış bir generalinizi eğer az askeri kallmışsa sakın büyük savaşlara sokmayın, böyle durumlarda mutlaka ordusunu tazeleyin.

İlk başlarda kullanabileceğiniz Yari Samurai ve Samurai Archer birimleri aslında oldukça etkili. Yari Ashigaru birimi ise ucuz fakat hem yavaş hemde büyük ordulara karşı korkup hemen dağılabiliyorlar (adamlar oyuna bayağı bir ayrıntı katmış beh!). Daha öncede belirttiğim gibi atlı birimler hızlı hareketlerinden dolayı (gerek turlu kısımda gerekse real-time savaş kımında) çok büyük stratejik önem taşıyorlar. Hemen atlı birliklerden yapmaya başlarsanız karlı çıkarsınız.

Ayrıca oyunun en ağır zırhlı birimi olan Heavy Cavalry'lerden oluşan büyük bir ordunuz olduğunda artık nerdeyse hemen hemen durdurulmaz olursunuz. Ben Naginata ve No-Dachi birimlerini pek kullanmadım. Ama Naginata birimi karşı bir saldırıda ağır zırhı sayesinde bulunduğu mevkiyi çok iyi koruyor. Warrior Monk birimini ise aldığı bonuslar sayesinde oldukça iyi savaşıyor ve savaş meydanında hiç dağılmıyor. Bence oyunun fiyatına göre en etkili birimi.

Ateşli silah kullanan birimler ortaya çıktıktan sonra oyunun gidişatı üaerinde bayağı bir etkili oluyorlar. Bu birimler okçulardan çok daha uzağa ateş açabildikleri gibi, düşmanın hücuma geçtiği durumlarda ön saflara yerleştirildiklerinde daha düşman kuvvetleri yanınıza ulaşmadan onları dağıtabilirsiniz. Teppu Ashigaru ve Musketeers birimlerinin saldırı puanları çok yüksek hatta yakın çatışmada ancak en ağır zırhlar onların verdiği hasardan kurtulabilir. Fakat onlarında dolum sürelerinin biraz yavaş olması ve yağmurlu havalarda kullanılamıyor olmaları gibi dezavantajları mevcut.

Real-Time Savaşlar:

Daha öncede belirttiğim gibi ordularınızı diğer klanın topraklarına sokarsanız o klana savaş açmış olursunuz. Böyle bir durumda savaşacak tarafların özelliklerini gösteren bir tablo çıkar ve size bu real-time savaşa sizin mi kontrol edeceğiniz yoksa bilgisayarın mı sizin yerinize kontrol edeceği (sonucu hesaplayarak) sorulur. Böyle bir durumda işi bilgisayara bırakırsanız, nerdeyse her ihtimalde lavuk bilgisayar kaybediyor. Kendiniz kontrol ettiğiniz savaşlarda daha az birliğe sahip olduğunuz halde iyi stratejilerle kazanabilirsiniz. Fakat bu düşman yapay zekasının kötü olduğu anlamına gelmiyor. Oyunda turlu kısımdaki yapay zeka kadar real-time savaşlardaki yapay zekada oldukça kaliteli. Zaman zaman inanılmaz planlarla arkadan vuruyor, hiç riske atılmadan çoğunlukla işi uzaktan bitirmeye çalışıyor.

Savaş ekranının düzeni ise şöyle; en altta ordularınızın simgeleri, üstte ise ordularınıza verebileceğiniz değişik emirler mevcut. Default olarak sol üstte bir kuşbakışı harita yer alıyor. Bu haritanın hemen altında savaş zamanını hızlandırmaya yarayan bir ikon mevcut. Herhangi bir birimin simgesinin üstünden zırh ve silah durumunu,kalan cephanesini, ne yaptığını ve hareket için kalan enerjisini öğrenebiliyoruz. Bir birim savaş boyunca devamlı hareket halinde olursa bir süre sonra yoruluyor ve dinlenme ihtiyacı duyuyor. Ayrıca menzilli birliklerin cephaneleri bitince oldukları yerde öylece duruyorlar. Yeri gelmişken, menzilli bir birlik ile uzaktan ateş açacaksanız düşman birliklerinin üstünde bir ok ve yay işareti görülüyor. Bu işaret kırmızı ise düşman menzil dışı, yeşil ise de menzil içinde oluyor.

Ordunuzu en üst kısımdaki panelde bulunan emirlerle daha iyi yönetebilirsiniz. Ayrıca bu emirler birim simgesine sağ tıkladığınızda da ortaya çıkmakta. Burada birliklerinizi guruplandırmak için **CTRL** tuşuna basılı tutarken oluşan kutu içersine istediğiniz birimleri alıp sonra **G** tuşuna basmalısınız. Aynı zamanda Ctrl+1,2,3,. . kombinasyonu ile de guruplarımızı numaralandırabiliyoruz.

Menzilli ve normal birimlerden oluşan bir grup oluşturduğumuzda özel grup dizilimlerini (bu ne yav özel gurup indirimi gibi!) kullanabiliyorsunuz. Bu dizilimler (group formations); tek sıra dizilimi, skirmish formations (menzilli birimlerin yerleri amaca göre geğiştirilebilir), kare dizilimi (menzilli birimler ortada) gibi savaşın gidişatını etkiliyen ordu dizilimleri.

Genel Savaş Tavsiyeleri:

Stratejiler uygulamaya göre kişiden kişiye değişebilir. Ama oyunun kendine göre sabit bazı dengeleri mevcut. Bunlardan en önemlisi unit-antiunit dengesi. Örneğin genel olarak menzilli birlikler yakın savaşta kötü oldukları için onlara karşı az bir sayı ile bile olsa yakın savaş birimleri daha üstün. Fakat doğal olarak uzaktan da menzilli birimler çok ölümcül. Aynı durum mızraklı (yari. .) birimler ile atlı birimler arasında da mevcut. Bu dengeyi iyi kavrayabilirseniz az sayıdaki askere sahip bir ordu ile bile zafere ulaşabilirsiniz.

Savaşı etkileyen bir başka unsurda yerşkilleri. Doğal olarak menzilli birimlerinizi stratejik yüksek tepelere

SHOGUN'DA KLANLAR...

Oyun başlarken seçebileceğiniz 7 klan mevcut.Bu klanların herbiri değişik stratejik özelliklere sahip.Seçebileceğimiz bu klanlara ve özelliklerine şöyle bir göz gezdirirsek;

UESUGI

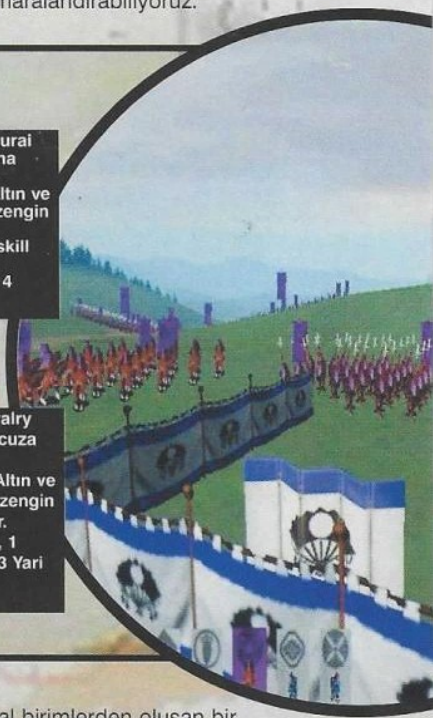
Birim bonusu:Samurai Archer birimini daha ucuza inşa eder.
Stratejik bonusu:Altın ve gümüş açısından zengin topraklarda başlar.Ürettiği Cavalary ünit'lerinin skill puanlarına bonus alır.
Başlangıç birimleri: 3 Yari Samurai, 4 Samurai Archer, 2 Yari Ashigaru

IMAGAWA

Birim bonusu:Ninja ve Shinobi birimlerini daha ucuza üretir.
Stratejik bonusu:Ürettiği Samurai Archer biriminin skill puanına bonus alır.
Başlangıç birimleri: 6 Samurai Archer, 6 Yari Samurai,2 Ninja

TAKEDA

Birim bonusu:Cavalry birimlerini daha ucuza üretir.
Stratejik bonusu:Altın ve gümüş açısından zengin topraklarda başlar.
Başlangıç birimleri: 4 Yari Samurai, 1 Samurai Archer, 3 Cavalry Archer, 3 Yari Cavalry



yerleştirmeli, atlı birimlerinizin hızından yararlanıp düşma kuvvetlerini arkadan vurmalısınız. Bu noktada grup dizilimlerini kullanmak emriniz altındaki binlerce askere komuta etmeyi kolaylaştıracaktır. Yer şekilleri demişken; köprülü bölgelerin alınması oldukça zor olabiliyor. Karşı tarafa yerleştirilmiş bir okçu grubu köprüden sıkış-sıkış geçen ordunuzu tüketebilir. Böyle durumlarda sayıca çok üstün değilseniz bu bölgelerde savaştan kaçının.

Oyunda birde kale kuşatma bölümleri mevcut. Böyle durumlarda kaleler arazinin en stratejik, yüksek bir yerinde bulunuyor. İçerdeki düşman birliklerine kesinlile menzilli silahlarla ateş açamadığınız gibi, kalenin yanına yaklaştıkça yükseklikten dolayı düşmanın okları altında ezilebiliyorsunuz. Böyle durumlar basit vur-kaç taktikleriyle düşmanı bölük bölük dışarı çıkarıp menzilli silahlarla işlerini bitirmenizi tavsiye ederim.

Teknolojik değerlendirme:

Shogun-TotalWar 233Mhz bir işlemci, 32 Mgb ram ile bir Vodoo2 ile bile çalışabiliyor. Yalnız oyundan tam bir performans alabilmek için (özellikle 3D savaş kısımlarından) en az 300 Mhz bir işlemci 64 Mgb ram ve 16Mgb bir ekran kartı (tercihen RivaTNT işlemcili) şart gibi. Yinede bu özellikler Shogun'un sundukları yanında günümüz oyunlarına göre az sayılır bence.

Shogun bence oldukça başarılı bir çalışma olmuş. Turn-based strateji ile real-time strateji türü, ikisinden de ödün vermeden sunulmayı başarılmış. Ayrıca yapay zeka iki kısımda da oldukça tatmin edici. İnsanı gerçekten oyalıyor. Harita dizaynı, savaşlardaki çevre grafikleri de oldukça güzel. Ama birim grafikleri için aynı şeyi söylemek zor. Birimler 3D olmadığı için zaman zaman 3D bir alanın üzerinde gezinen resimciklerle karşılaşabiliyorsunuz. Fakat binlerce askeriniz olduğundan hepsini 3D yapsalarmış 9999999 Mhz bir makina istermiş herhalde. Şunu da belirteyim ki; oyunun bu real-time savaş bölümünü, tur bazlı (ay çevirince ne komik kaçtı!) stratejiyi sevmeyen WarHammer'cı arkadaşlarım bayağı beğendi. Gerçekten de birebir masaüstü kadar olmasada, büyük orduları kontrol etmek oldukça eğlenceli. Ayrıca oyunda arasıra çıkan videolar oldukça kaliteli. Hele bir Ninja'nın suikast yapmasını anlatan video çok güzel. Shogun'da ses efektleri ve müzikler (kopya versiyonlarda olmayabilir!) oldukça kaliteli ve insanı bayağı bir havaya sokuyor. Turlu kısımda arkadan çalan hafif Japon müzikleri daha iyi düşünmenize yardımcı oluyor sanki. Ufak bir eksi olarak; insan yinede halk üzerindeki kontrolün ve ticaret kısmının biraz daha fazla olmasını istiyor. Ayrıca Braveheart

SHIMAZU

Birim bonusu:No-Dachi Samurai birimini daha ucuza üretir.
Stratejik bonusu:Ürettiği No-Dachi Samurai birimlerinin honor ve skill puanlarına bonus alır.Ayrıca haritadaki en elegeçirilmesi zor topraklarda başlar.
Başlangıç birimleri: 3 Yari Samurai, 3 Samurai Archer, 2 Yari Ashigaru

HOJO

Birim bonusu:Bütün Castle'ları daha ucuza inşa eder
Stratejik bonusu:Bakır açısından zengin topraklar başlar.Ayrıca koku açısından en zengin topraklarda başlar.
Başlangıç birimleri: 2 Yari Samurai, 4 Samurai Archer, 2 Yari Ashigaru

MORI

Birim bonusu:Warrior Monks birimini daha ucuza üretir.
Stratejik bonusu:Silver açısından zengin topraklarda başlar.
Başlangıç birimleri: 5 Yari Samurai, 4 Samurai Archer, 4 Yari Ashigaru

ODA

Birim bonusu:Yari Ashigaru birimini daha ucuza üretir.
Stratejik bonusu:Ürettiği Ninja'larının skill puanına bonus alır.
Başlangıç birimleri:10 Yari Ashigaru, 6 Samurai Archer

adlı oyunda da bulunan kale kuşatmaları kısmında, battering-ram catapult gibi silahların kullanılabilmesi de hoş olurdu. Ama yinede dediğim gibi oyun toplamda çok başarılı, insanı kendine uzun süre hapsedebiliyor. İster deneyimli strateji manyakları olsun, ister bu türe yeni yeni ısınanlar olsun hiç düşünmeden alınabilecek bir oyun Shogun (ama kaşarlaşmış turn-based'çileri bilirim. Onları ancak Sid babadan şöyle yeni bir Civilization paklar. O da gelecek. . . Sabır!).

Evet arkadaşlar Shogun yazımı da bitirmiş oldum. Dikkat edeceğiniz üzere biraz ciddi bir yazı oldu. İnşallah okurken sıkılmazsınız. Shogun çok esaslı ve iki ayrı önemli oyun türünü içinde barındırdığı için doğal olarak oldukça dolu bir oyun. E bende bir strateji manyağı olarak böyle bir hit oyunda sunabileceğim kadar bilgiyi ve fikri sunmak istedim açıkçası. Dediğim gibi bu uğurda! oyunu bayağı bir oynadım. (Hatta oynaya oynaya Japonca'yı söktüm yaw!) Umarım yararlanırsınız. Aslında sizinle Kamer gençliğinin futbol oteritelerine bile şapka çıkarttıracak (ne ilginç laftır bu) halı saha maçalarından bahsedecektim ama yer kalmadı. Onuda artık IceWind Dale yazısına burakayım. . . Gidiyorum gitmek istemesemde kör karanlığın taa dibine. . . . Byeee!

2 CD

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Real Time Strateji
SİSTEM: P266 64 Mb Ram/ 500 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Nefis bir oyun. 3D real time stratejilerinde devrim sayılabilecek bir oyun hem de. Saatlerce sıkılmadan oynayabilirsiniz.

Türkiye Temsilcisi: Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

% 95

CEHALET TESTİ

Bu ay Japonya ile ilgili bir test yaptık dergide. Bazı sorular sorduk ve malesef yazarların hepsinden ama hepsinden cehalet dolu cevaplar aldık. Şimdi bu rezilliği sizinle paylaşmak istiyor ve görün bu kara cahilleri diyoruz:

1- İğrenç Japon çizgi filmlerine bir kaç örnek verir misiniz?
Tuğhan: Eee, Chun Lee'nin maceraları, Jet lee'nin maceraları ve Tom ve Jerry'nin maceraları
Altuğ: Silvester and tweety, başka da bilmiyorum
Meg: Hiç sevmem japon çizgi filmlerini, belgesellerini, televizyonlarını...

2- Japon mafyasına ne ad verilir? (burada cevabı vermek istiyoruz çünkü aşağıdaki cahillerin hiçbirisi bilemedi: Yanıt Yakuza)
Polat: Seppuku aikido daim-yo... Bu ne basit bir soru böyle!
Rauf: Eee, şey... Dragon'du sanırım, eğer yanlışsa Sumo. Eğer bu da yanlışşa Shaolin. Aaa, bi dakika bu tapınaktı. Şey olabilir mi....
Meg: Hiç sevmem Japon mafyasını, mafya babalarını, mafya analarını...

3- Hot Asian Girls ne demektir?
Mert: Aşık ve duygusal Asyalı Kızlar. Internetten görmüştüm bende.
Timur: Peep Show demektir. Atarsınız 50 cent ve başlarsınız şeye...neyse!
Meg: Asyalı kadınları hiç sevmem, erkeğinide sevmem, hayvanını da sevmem...

4- Harakiri ne demektir?
Muder: Yaşama sanatı ve sevincinin diğer adı.
Can: Savaşmak ve evrenle bir olmaktı di mi?
Taocu sex'i anlatayım isterseniz
Meg: Nefret ederim harakiriden, ninjadan, shogun ve samuraydan...

5- Playstation ne demektir? ilk nerede üretilmiştir?
Levent: Atarinin diğer adıdır. Çad'da üretilmiştir
Artun: Atarinin diğer adı, Üretimi durdu.
Meg: Hiç sevmem Atari oyunlarını, kağıt oyunlarını, Star Trek oyunlarını ve tavlayı

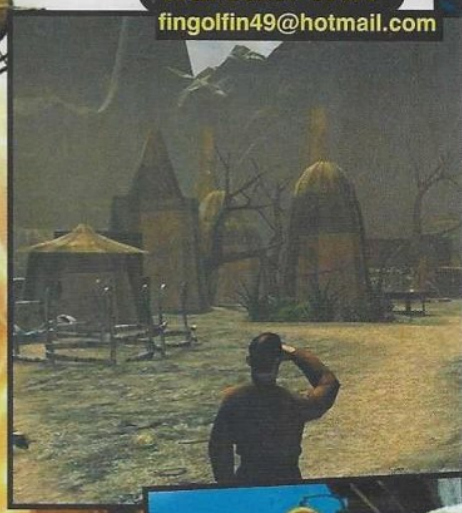
6- Hay Allah cezanızı versin! Japonya nerde bunu doğru söyleyin bari.
Polat: Ninjaların ve karatecilerin cirit attığı yerde.
Enlem boylam verecek halim yok ya!
Timur: Bilemiyorum ben Amerikada yaşıyorum ve bence amerikadan başka ülke yok.
Meg: Hiç sevmem japonyayı, asyayı, avrupayı, ve amerikayı...

THE NEW ADVENTURES OF THE

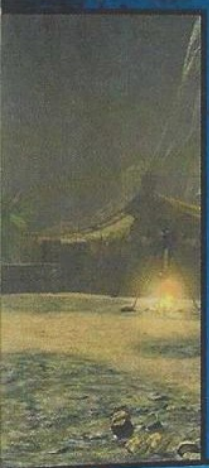
TIME MACHINE

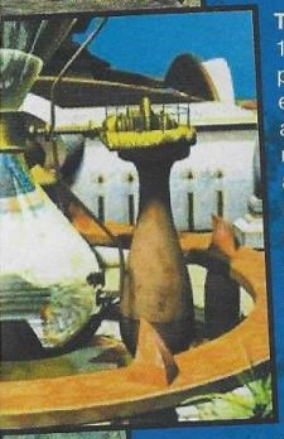
TAM ÇÖZÜM

Nurettin TAN
fingolfin49@hotmail.com



Ne zamandan beri adventure hem de arcade adventure oynamamıştım. Bu türün en baba oyunu The Little Big Adventure veya namı değer Twinsen's Odessy'dir ama bu benim fikrim. Zevkle oynamıştık ve üç kişi ancak bir haftada bitirebilmiştik. Dokuz disket için oldukça uzun bir oyundu. Ondan sonra çıkan hiçbir arcade adventure bana aynı zevki vermedi. Zaten hiçbir oyun artık eskisi gibi zevk vermiyor. Bilmiyorum eskiden oyunların daha bir çekiciliği vardı. Şimdi görsel olarak süslenip püslenip önümüze sürülen oyunlar var. Zamanımızda oyunların beğenilmesi için gerekli olan en önemli etkenler yaratıcılık ve iyi bir hikayeydi. Artık kolay kolay yeni bir oyun türü yaratamayacaklarına göre etkileyici bir hikaye daha önemli. Şimdi elimizde Time Machine var, bakalım nasıl bir oyun: Grafikler gayet güzel. İnsanı ortama sokuyor yani oyuna daha bir gerçekçilik katıyor ki günümüzde olması gereken şey bu ve her oyunda var artık. Senaryo da iyi; en azından "ben sonunda şaşırdım oyunun ortasında tam klişe bir senaryo dedim" ama sonunda fikrim tamamiyle değişti. Oynanabirlik rahat ama savaş bölümlerinde kontrolü kaybediyorsunuz. Büyü mü yapıcam? Ateş mi edicem? derken ekranın ortasında koca bir GAME OVER yazısı çıkıyor. İnanın bunu oyun boyunca çok gördüm ve sinir oldum. Sanki atari salonunda double dragon oynuyormuşum gibi. Oyunun ufak tefek hataları çok geriden başlamanıza sebep olabilir. Mesela almadığınız bir eşya ilerde işinize yarayabiliyor ama geri dönmeniz imkansız; load edin, "aaaa ordaki bölümde save yokmu?" Cık cık baştan başlayın. Bu benim başıma bir kaç kez geldi oyunun o bölümlerinde ben sizi uyaracağım. Unutmadan ekranın sol altındaki deniz kabuğunun içindeki yeşil çizgi canınız, beyaz kareler ise büyü gücünüz (ve save ederken bu büyü gücünden gidiyor o yüzden kafanıza göre save edemiyorsunuz). Kontrollerden de biraz bahsedelim: Oyunun en uyuz olduğum -ki geç keşfettiğim bir şey- space tuşuna iki kere basınca adam zıplıyor; ama her yerde değil sadece zıplaması gerektiği yerlerde. Savaş sırasında başınızı ağrıtacak başka birşeyse Ctrl tuşunun hem büyü yapma hem de silahla ateş etme tuşu olması. Mesela savaşmadan evvel üzerinize koruma büyüsü yapıyorsunuz, tam ateş edeceksiniz aaa bi daha büyü yaptınız! Tabii panik içindeyken bi daha bi daha. . . . Anlatmak istediğim büyü yaptıktan sonra enter'e basarak büyüyü kaldırın ki silahla ateş edebilin. Bir önemli hatırlatma daha yapayım ondan sonra oyuna geçelim. Biriyle konuşmadan evvel elinizde bir şey varsa onu kaldırın yoksa konuşmak yerine elinde ne varsa onu vermeye çalışıyor. Şimdi oyuna başlayalım ama önden siz buyrun, şurdan...

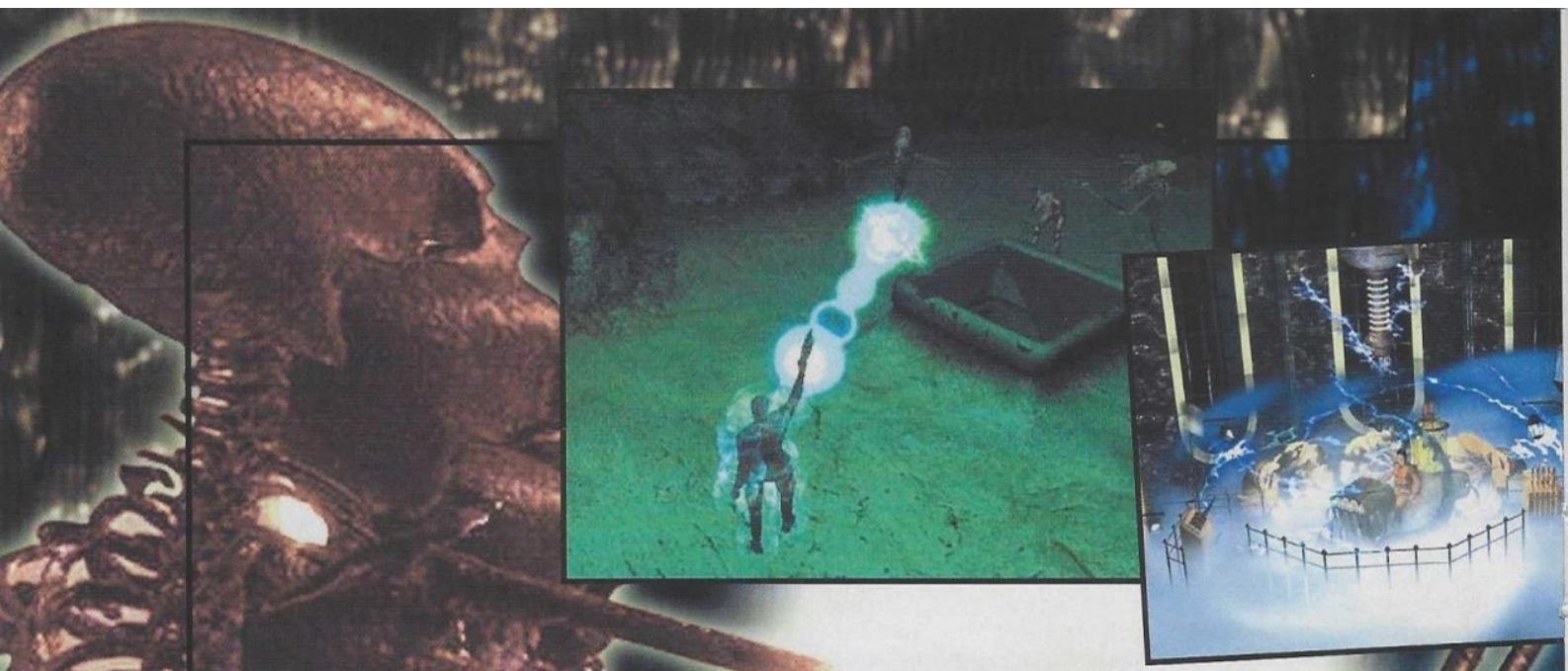




TAM ÇÖZÜM

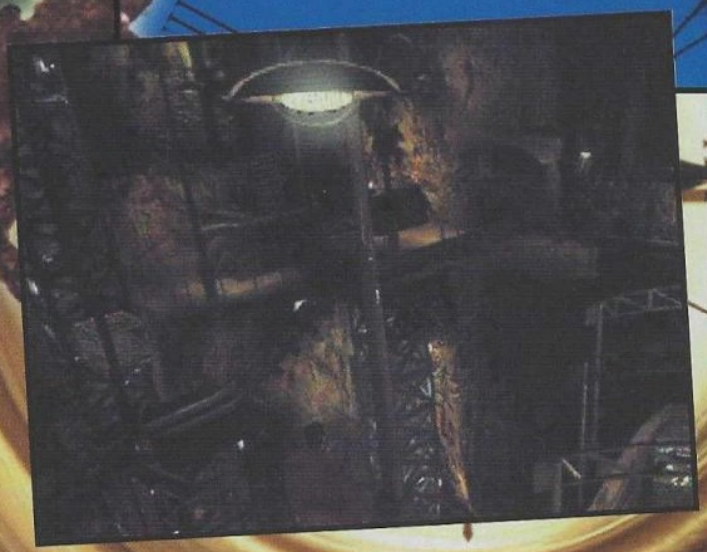
1891'den 800 bin yılına geliyoruz. Zaman makinası patladıktan sonra yerden hafızamızın silinmesini engelleyen crystal nautilus'u alın. Sokaktaki yaşlı adamla konuşun, adamcağızın bel ağrıları var. Şehir meydanından karşı sokağa geçin. Gördüğünüz ilk altar'dan bowl'u alın ve sola sapın. Yaşlı satıcının karşısındaki eve girin. Rahiple konuşun; sizde güç hissettiğini, bunu farketmemiz için copper sphere'e girmemizi, gücü değerlendirmemiz içinse Shekandar Monastry'e gitmemizi söylüyor. Copper Sphere'e girdikten sonra mağaranın sonundaki üç kristali alın. Bunların her biri size bir büyü öğretiyor. İsterseniz mağaradaki Lemur ile konuşup büyüler nasıl kullanılıyor öğrenebilirsiniz. İkinci altara gidip Wrist Jadgar'ı alın, bu sizin silahınız. Yaşlı kadının dükkanının içinden görünmez olup (aldığınız büyülerden biri bu) Vissahid Oinment'ı alın. Başladığınız yere geri dönün ve bel ağrıları olan yaşlı adamla konuşup Vissaid Oinment'ı verin. Oda size çölde yolunuzu bulmanızı sağlayan Chronomantic Compassı'ı verecek. Yaşlı satıcının sağındaki sokağa sapın, çocuğu vuran korumayı sizde vurun ve devesini alıp manastıra gidin. Şimdi Shekandar Monastry'e geldik. Burada Tetradon'u bulup konuşmamız lazım. Şimdi ilk save'imizi yapalım. Hoparlörlerinizi ve kulaklarınızı iyi açın ve tabelaya bakın. Altı tane işaret var, bunların her biri bir sesi sembol ediyor. Dikkatle dinleyin hatta sesleri bir kere not edin. Pek afedersiniz, ayıptır söylemesi seslerden biri çiş sesine benziyor. Aynı sırayla portallardan geçmeniz lazım. Her portalın yanına geldiğinizde bir ses çıkacak hangisi doğru ordan anlarsınız. Eğer doğru ses sırası çıkmazsa ki bazen ilk portal'a geldiğinizde çıkmıyor (ilk ses deniz sesi gibi bir şey) load edin. Korumayı wrist Jadgar ile öldürün ve eve dönüş umudunuz olan manastıra girin.

Şimdi sağdaki kapıya girin. Odadan oil can ve black salt'ı alın, ortamı iyi tanımaya çalışın çünkü buralara tekrar geleceğiz. Soldaki odaya gidin. Odanın solundaki kapağın üzerinde oil can'i kullanınki karşı odaya delikten geçebilelim. Hourglass of Ashes'ı alın. Copper sphere'e girin. Burada Lemurla konuştuktan sonra bu yaratıkların shekandarları pek sevmediğini öğreniyoruz. Şimdi Mağaranın solundan en arkasına gidin (burasını görmek çok zor. Mağaranın solundan dibine kadar gidin ve ordan sağa sapın. Ben buradaki büyüyü almadığım için üç gün oyunda takıldım kaldım) ve iki yeni büyü alın. Hourglass'ı Lemura verin ve yeni büyü öğrenin (tavsiye eye of jad garrul). Sphere'den çıkın. Eve dönüş umudumuz olan Tetradon ile geçen konuşmamız pek umut verici değil; sizin bir nevi bu dünyaya gelen bela olduğunuzu söyleyerek saldırıyor. Tetradon gelince esc'ye basarak konuşmayı geçin yoksa kristale dokunmak için zamanınız olmuyor. Şimdi parlayan kristale dokunun, Shekandarlar'dan nefret eden Lemur ve Tetradon savaşırken siz delikten öbür odaya geçin. Rahibi öldürün ve dümeni çevirip maden arabasına atlayın. Asansördeyken yaşlanıyoruz. Artık şehire dönmekten ve Vel Subek'le bir yolunu bulup konuşmaktan başka çaremiz yok. Deveye binip şehire geri dönün. Adamla konuşup deveyi bırakın ve silahı adama gösterin. Adamda sizi şehire götürsün. Yerden bucket'i alın. Satıcı kadınla konuşun. Sizden yedi sandscraper istiyor ve ayrıca şu yerde zıplayan yaratıklardan. Send herbleri dükkandan aldıktan sonra soldaki ufak ara sokağa girip ilk yaratığı alın ve hemen ardından şehir girişinden ikincisini alın. Şimdi kırmızı kapının önündeki nöbetçiyle konuşun; size kapıdan geçmek için Hierarc's seal'ınızın olması gerektiğini söylüyor ve ardından nöbetteyken içki şişelerinin araklandığını anlatıyor. Copper sphere'in olduğu eve girin ve lemurla konuşun. Sizden sahte shell of time'ı rahibe vermenizi istiyor. Shell of Time'ı alın ve kapının dışındaki rahibe verin. Gerizekalı gerçek olduğu anlamayıp copper sphere'in içine girecek. Artık lemur ona içerde ne yapıyor bilmiyorum. Yaratık birkaç yüzyıldan beri shekandar görmemiş, acıdım rahibe; yani rahip rahibe değil yani anlayın işte. Ehe! Neyse; heykelin arkasındaki duvarı kurcalayın ve hourglass'ı alın. Yalnız pek kolay çıkmıyor, bu yüzden sürekli space'e basın. Meydana gidin ve bahçeden Mertweed'i alın. Hemen sonra taşa yazı kazıyan kadının yanındaki Chisel'i alın. Gri taş üzerinde Chisel ile düzeltme yapın ve kadınla konuşun. Bunun üzerine size teşekkür edip black salt verecek. Black salt sizin büyü yapma gücünüzü yeniliyor o yüzden önemli yerlerde kullanın; çünkü black salt'ı her yerde bulamıyorsunuz. Bahçede dolaşan yaratığa stop time büyüsünü yaparak üçüncü yaratığıda alın. İşte ben mağaranın arkasına gitmeyip bu büyüyü almadığımdan oyunda üç gün takıldım. Bunu keşfettiğim gün oyun bitti zaten :). Şimdi başladığınız yere geri dönün. Merdivenlerin aşağısından nöbetçilerin konuşmalarını dinleyerek kırmızı kapının önündeki adamın içki şişelerini bunların çaldığını öğreniyorsunuz. İsterseniz görünmez olup esiri kurtarın ama ben oyun sonuna kadar bir faydasını görmedim. Şimdi sağdaki havuzdan bucket'i suyla doldurun ve dördüncü yaratığı alın. Masanın üzerine mertweed'i koyup kurusunu alın ki bu, bir nevi İngiliz çayı oluyormuş; Allah'ın otu. Aşçı kadının evinden bıçağı alın ve sonra meydandan bozuk makinenin olduğu sokağa girin. Hemen sağa sapın ve kutuyu çekip altıncı yaratığı alın. Sonra sokağın dibindeki bıçakla kaktüsten bir parça kesip, sola giderek makinenin yanından wrenc'i alın. Şimdi kolu çekip dümeni iki kere çevirin. Burada soldaki kutuyu çekip arkasındaki boruyu wrenc ile tamir edin ve ardından dümeni bir kere sağa çevirip diğer boruyuda tamir edin. Hierarc's Seal'ı almamızı sağlayacak anahtarlardan birini yaşlı kadınla konuşup alın. Şimdi kadının kardeşi olan aşçı kadının



Polat Yarışçı; *"Ya... Aslında oyun güzel. Ama kontrolleri inanılmaz kötü. Bir Adventure oyununda olabilecek en kötü kontroller. Bir de üzerine Action sahneleri var"*

evine gidin. Önce dry mertweed'i ocakta pişirin, sonra kaktüsü de pişirin. Böylece Vel Subek'in tatması için yeni bir tarif yaratmış oluyoruz. Bunun karşılığında kadın size ikinci anahtarı veriyor. İki anahtarı küçük sandık üzerinde kullanın ve hierarch's seal'ı alın. Meydandan yeni bir mertweed alın ama bunu kurutmayın. Yeni açılan sokaklardan soldakine giderek çitin arkasındaki yaratığa mertweed verin ve yaratığı yakalayın. Yolun solundaki evde oyuncağını kaybetmiş bir kız var onunla konuşup oyuncağının nerede olduğunu öğrenin ve yolun sağından kaktüsü bıçakla koparın. Yine yolun sonundaki kutulardan üsttekini sola itip alttakini kendinize çekerek duvara yaslayın ve tırmanın. Şimdi devenin kabına kaktüsü koyun yerden doll'u alın. Ağlayan kızın evinden boş hourglass'ı ve send herb'i de alın. Kıza doll'u verin ve ondan effaid flute'ü alın. Bu flüdü almama rağmen oyunun sonuna kadar hiç bir yerde kullanmadım ama ne olur ne olmaz alalım; nede olsa bu bir arcade adventure. Satıcı kadına yedi yaratığı verin ve chronomantic tuning fork'u alın. Bu alet sizi saldırılardan koruyan bir kalkan oluşturuyor. Şimdi satıcı çocuğa boş bucket'i verin ve vissaid oinment'ı alın. Bunu bozuk makinanın yanındaki kadına verin. Kırmızı kapının önündeki nöbetçiyle konuşup diğer adamları ispiyonlayın ve hierarch's seal'ı gösterin. Bu yardımınız karşılığında sizi içeri alacaklar. Vel Subek'in odasına girin. Odaya girdikten sonra sağdaki parşömeni okuyun. Burada dünya hakkında biraz bilgi ediniyoruz. Şimdi merdivenin tekerleklerini yağlayıp diğerlerinide okuyun. Daha sonra sand globe ve black salt'ı alın. Vel Subek'e crysatal nautilus'u gösterip konuşun. Bunun konuşmadan eve dönüş yolu için bir tek Khronos'un yardım edebileceğini ve onu bu şehrin eski kralının aradığını ama yolculuk sırasında öldüğünü öğreniyoruz. Khronos'u bulmanın tek yolu çöldeki gizli yerini bulmak. Bunun üzerine Vel Subek eski kralın bir büyü ile oraya gittiğini söylüyor ama o büyü için önce büyüyle aktif hale getirmemiz gereken bir portal olduğunuda ekliyor. Copper sphere'a girin ve mağarının sonundaki büyüyü öğrenin. Buradan girişteki kristallere gidin eye of jad garrul büyüsünü yapın. Sahte kristaller kaybolunca gerçeğini alın. Bu kristal sayesinde voyage of the arch yani aktif hale getirmemiz gereken portal için gerekli büyüyü öğreniyoruz. Şimdi odanan çıkın ve enselenin (hehehe).

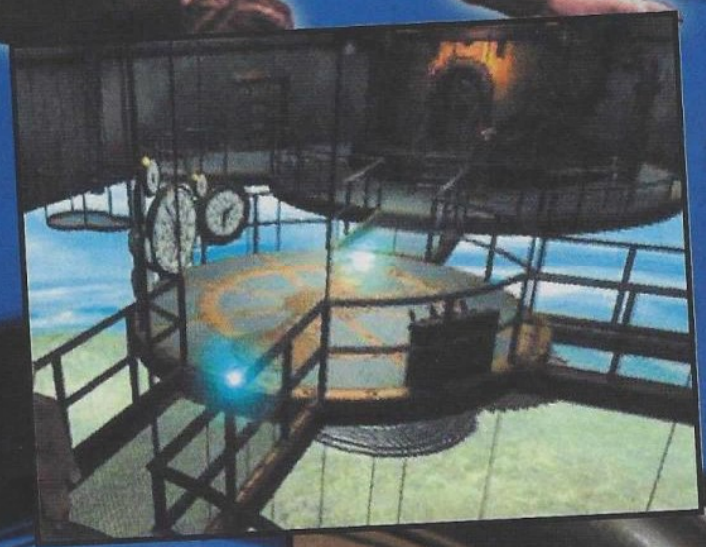


Şehirde ve manastırda çıkardığımız ufak çaplı olaylar yüzünden ve birazda Tetradon'un sayesinde kodese giriyoruz. Şimdi zindanlardayız. Asi lideriyle konuşun. Aranızda bir aşk başlayacak sanmayın çünkü kadın

oyunun sonunda yok oluyor hatta oyunun sonunuda anlatayım size eheh! tamam tamam sustum!. Çocuk olduktan sonra yerdeki anahtarı alın ve zilin bulunduğu kapının önünde nöbetçinin gelmesini bekleyin. İlk nöbetçiyi alarmı çalmadan öldürün. Sonra alarmı siz çalın ve diğerlerini de öldürün (stop teme büyüsünü kullanarak öldürürseniz daha rahat olur). Sakın zindanları açmayın çünkü birinde nöbetçilerden biri var ve alarmı çalıyor. Şimdi korumaların odasından silahınızı alarak kapından çıkın. Merdivenlerden inerek görünmez olup kutuyu tünele kadar itin. Sonra diğer kutulara dayayıp binanın tepesine çıkın. Asansörden indikten sonra bıçakla kutuların iplerini kesin. Space tuşuna hızlıca iki kere basıp karşı binaya zıplayın ve kalası öbür binaya dayayın. Kutuyu kalastan geçirip duvardaki kutuların yanına dayayarak yukarı tırmanın. Kalası kullanın ve üzerine kutuyu çekip tramplen yapın. Şimdi tramplenimizden karşıya atlayıp asansörü aşağıya indirin. Kız geldikten sonra asansörden aşağı inin ve bıraktığınız kutuyu asansöre kadar taşıyın. Kutuyu çıkarıp asansörü tekrar çalıştırın. Şimdi kutuyu taşın üzerine taşıyıp kızla beraber aşağı inin. Kız size kendilerine katılmanızı istiyor ve aktif hale getirmeniz gereken portalında onların kampının içinde olduğunu söylüyor. Bundan sonra deveye su dolu bucket'i verip asilerin kampına doğru yola çıkıyoruz.

Şimdi asilerin kampındayız. Masanın üzerindeki silaha dokunun ve sonra lieutenat ile konuşup sounding stick'i alın. Sonra büyük çadıra gidin ve iki black salt'ı alın. Ordaki kızla konuşunca size quartz flask'den bahsedecek ve eğer içine sea of eternity'nin suyunu koyarsak hafızamızı kaybettiğimizde içmemizi söyleyecek. Benim anlamadığım hafızamızı kaybedince bu suyu içmemiz gerektiğini nasıl hatırlıyacağız, eheh, neyse çok ilginç bir macera. Şimdi çemberin ortasına gelip voyage of the arch büyüsünü yapın ve portal açılsın. Artık çöldeyiz ve etraf bataklık dolu. Burnunuzun üzerine doğru gitmeniz lazım ama bataklık olduğundan sounding stick'i kullanıp yolunuzu kontrol ederek karşıya geçin. Bir bataklık oldu mu etrafı kararıyor zaten. Yolun sonundaki kayaları kurcalayın ve altından geçin. Karşınıza çıkan lemurları öldürün. Sonra Lemur mağarasının önünden shell of time'ı alın. Şimdi zıplayarak devam edin ve sağdan quartz flask'ı alın. Son lemuruda öldürdükten sonra sahile inin. Burada karşınıza Deniz kızları çıkıyor. Hemen veil of nautilus büyüsünü kullanın; böylece size attıkları büyüden zarar görmessiniz. Sahilin sağında, denizin parlayan bölümünden quartz flask'ı doldurun

ve



kayanın yanındaki shell of time'ı alıp soldaki deniz kızıyla konuşun. O da sizde garip bir güç farkedecek; nedense oyundaki herkes farkediyor bu gücü. Anlımızda mı yazıyor ne? Biz kraldan bahsedince kralın aslında ölmediğini Hierarc'ın elinde esir olduğunu daha kesin biçimde öğreniyoruz. Ve bunun üzerine bir anlaşma yapıyoruz: biz ona kralı getirirsek oda bize Khronos'a giden yolu açacak. Şimdi O'nun verdiği artifacti alarak şehire gidin.

Tekrar şehirdeyiz. Bu kadar oyna daha yeni bir ara demo çıksın, ilginç demiştim yukarda bir yerde. Neyse oyuna dönelim: Artifact'i kullanarak karizma bir giriş yapıyoruz. Şehirde savaşanlarla ilgilenmeden copper sphere'in olduğu eve gidin. Rahibi öldürüp masanın üzerinden yeni silahınızı alın ve hemen ardından çocukla konuşup red door'un anahtarını alın. Meydana gidin. Asi liderinin makine yüzünden hareket edemediğini göreceksiniz. Bu yüzden kırmızı auraya girmeyin. Bunun yerine Red door'a gidip açın. Nöbetçi ve rahibi öldürmeyi unutmayın. Vel Subekin odasına gidip kitaplıktan hourglass'ı alın. Tekrar copper sphere girin ve hourglassları lemura verin. Şimdi yeni büyü öğrenme zamanı (tavsiye cheap of salt ve countertime). Masadan black salt ve sand globe'yi alın. Vel Subek'le konuşunca size yeni keşfettiği şeyi gösteriyor ve bizim zamanda yaptığımız gezi yüzünden evrenin bile yok olma tehlikesi içinde olduğunu söylüyor (ne diyosuuuun!!!). Bizde ona yolu tıkayan robotu anlatıyoruz ve beraber robotun yanına gidiyoruz. Vel Subek robotun yaydığı aura ile uğraşırken siz wrenc ile robotun önündeki kapağı açın ve kurcalayın. daha sonra saray kapısının önüne gidin ve nöbetçileri öldürün. Kapının yanındaki kolları kızla aynı anda çekip kapıyı açın ve oyunu burda save edin. Şimdi Hierarch'ı öldürün. Vel Subekin odasında okuduğunuz parşömeni hatırlayın ve nöbetçi, vessaid, effaid, shekandar sırasına göre kum saatlerine dokunun. Gizli bir kapı açılacak; bu kapıdan geçip kralla konuşun. Kral demeye dilim varmıyor ama adam oyunun sonuna kadar ufacık çocuk halinde kalıyor. Ben karizma bir şey

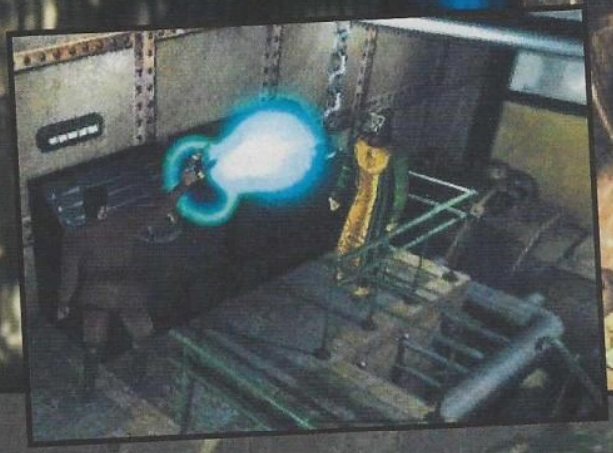
Meg : Sonunda olacağı buydu. Gameshow' un sonu ne olur? Bu dergi nasıl ayakta kalır? Bu borçlar nasıl kapanır? diye hesap üstüne hesap yapmaktan bir deri bir kemik kaldı, saçları döküldü, Kafayı sıyırdı. Çareyi Shaolin tapınağına gidip rahibin kelini öpmekte buldu. Çok yakında aşacağı sözünü alınca rahatladı. Şimdilerde doğayla bütünleşiyor.

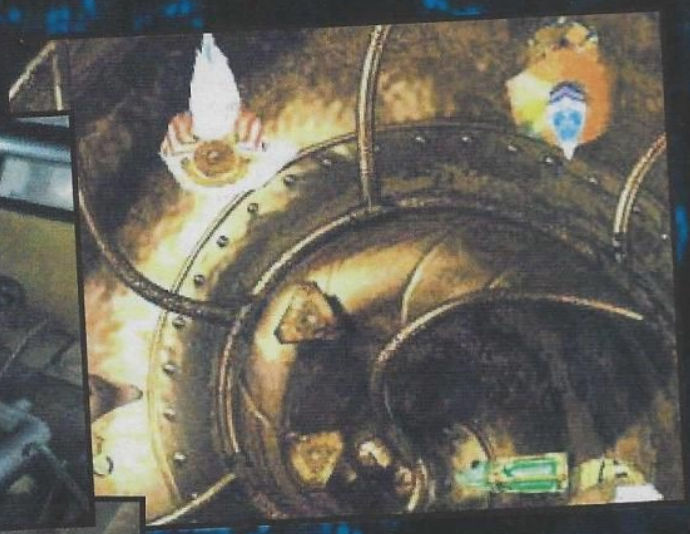
Polat : Meşhuur sayfa yapıcı. Yazı isteyici. Diet Kola tüketici. Bir türlü yazıları zamanında alamamaktan zaten dengesiz olan dengesi (ne?) iyice bozuldu. Kendini oldum olası geleceğin yenilmez savaşçısı sanardı. Şimdilerde emin!!

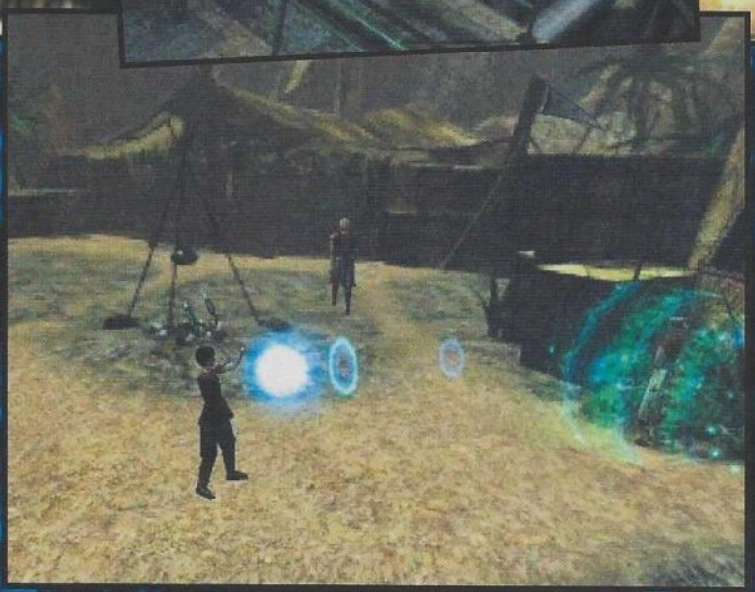
Serkan : Sayfa yapıcıların ikide bir eğik yazı kullanmasına taktı. "Şu yazıları eğik koymasana hasta ruhlu top" diyerek isyan çıkardı. Kamerde "rap rap" dolaştı. Hatta bir ara pankart hazırlayıp kendi etrafında döndü. Sonra midesi bulandı. Kafası bi hoş oldu. Düştü.... Şimdilerde bayıgn

Nesime : Kamer' e gelen herkesi tekmelemesiyle ün yaptı. Bu davranışı "Vay be kıza bak, yok böle bişi" türünden takdirler alınca, yaptığını doğru sandı. Abarttı. Şimdilerde kılıcını boğazıma dayamış, "Neyi abarttım ulan?" diye bağırıyor... Yok bişi yaaa

Tuğhan : Derginin en çalışkan yazarı konumunda, Oyna denileni oynuyor, yaz denileni yazıyor. İşin ilginci bütün bunları zamanında yapıyor. Gameshow ekibi tarafından incelemeye alındı. Bizim aramızda bu kadar çalışkan biri olamaz düşüncesiyle bazı deneylere tabi tutuldu. Sonunda ceza almasına karar verildi. Şimdilerde işkence görüyor. Yazısını zamanında vermek neymiş görsün bakalım !







kolu, en öndeki koluve robotu yöneten kolu da çekip robotu geri çekin. En öndeki kolu çekerek köprüyü açın ve robotu boşluğa atın. Asansörden alt kata inip parçalanan robotun disrupter parçasını alın ve iki kat yukarı çıkın. Disrupter'i robotta kullanarak asansöre kumanda edin. Şimdi Robotla beraber alt kata inin ve hemen yukarı çıkan asansörün üstüne atlayıp üst kata tekrar çıkın. Robotu kontrol edip maden arabasını itin. Şimdi aşağı inerek yukarı çıkan asansöre tekrar atlamanız gerekiyor. Hareket etmeden maden arabasına atlayın. Burada önünüze çıkan rahibi öldürerek black salt'ı alın. Soldaki odaya girip kolu çekin. Böylece teleportlar çalışıyor ve bizimkiler giriş kapısını tıkayan robotun arkasında kalıyorlar. Odadan çıkıp copper spherin olduğu odaya gidin. Bir rahip daha çıkacak karşınıza, onuda öldürerek sand glob'u ve black salt'ı alın. Robotu kullanarak kapıyı tıkayan robotu yok edin ve nöbetçiler ölünce son odaya girin. Bırakın nöbetçileri kız öldürsün. Bu kapının ardında Tetradon ile görüşeceğiz.

Şimdi arka tarafa koşun ve yine rahibi öldürün. Eheh! kaçıncı rahip bu saymıyorum, kurudular bittiler. Dört kolu da çekip makineyi durdurun. Tetradon ile savaşmadan kral ve kızı kurtarın çünkü

"İlk başta H.G Wells'in romanından etkilenerek yapıldığını sanabilirsiniz. Ama oynayınca tek benzerliğin 800 Bin yıl sonrasına yapılan bir yolculuk olduğunu anlıyorsunuz"

bekliyordum; o ne bacak kadar velet (evet evet çenem düştü). Kral beyefendi deniz kızlarının yanına Tetradon'u yok etmeden gitmeyeceğini söylüyor. Önce halkı serbest kalmalıymış. Kısacası başımıza yine iş açılıyor.

Ve tekrar manastırdayız. Nöbetçiler manastırın giriş kapısı olan binaya girişi sağlayan potallar'ın kapatılmış ve birinin gidip o portalları tekrar aktif hale getirmesi gerektiğini yüzsüz bir şekilde bize anlatıyorlar. Merdivenlerin sonundaki madenlere giden kapıyı shekandar key ile açın ve karşınıza çıkan rahibi öldürün. Daha sonra sırayla ortadaki

savaşsanızda öldürmeniz imkansız. Tetradon nedense bizi öldürmeyip kaçıyor. Şimdi kulaklarınızı dört açıp notaları iyi dinleyin. Hemen orgun yanına gidin ve sağdan iki kolu çekin. En sağ notaya bir, onun yanındakine bir, karşı sol notaya iki ve yanındakine bir kere basın, kapı açılsın. Ühühüh ağlıycam! Yine bulmaca: Şimdi soldan birinci, üçüncü ve altıncı heykeller hariç diğerlerine dokunun. Portal çalışınca voyage of arch büyüsünü kullanarak portal'dan geçin. Şimdi deniz kızıyla konuşun

ve ordaki portaldan da geçin. Hemen Khronos'la buluşacağınız mağaraya girin ve yerden shell of time'ı alın. Tetradon'a anahtarı verin çünkü başka şans yok . Tetradon'da anahtarı kullandığında ölüyor. Mağaradaki kolları çekip lemur deliğini kapayın. Bütün kolları çektiğinizde yenisi başka bir yerde çıkıyor. Kızı önemsemeyin çünkü ölmeyecek. Siz kalan lemurları öldürün. Hafızasını kaybeden kıza quartz flask'ı verin ve kristalden anahtarı alın. Şimdi kristallerin ortasına geçip crystal nautilus'u kullanın. O size doğru kristalin hangisi olduğunu gösterecek. Böylece doğru kristale anahtarı sokun. Çalışma odanıza gidince üzerinize veil of the nautilus büyüsünü yapıp öldükten sonra şekil değiştiren Tetradon yani logor shar'ı öldürün. Hemen ardından Void'e dokunun ve onu öldürün. Öldürdükten sonra tekrar void'e dokunun ve... evet son demoyu keyiflice seyreyleyin... Bence oyunun sonunu gayet iyi getirmişler. Olaylarda bizim aracı gibi olmamız beni etkiledi. Dediğim gibi oyunun ortalarında klişe gibi görünen konu sonunda tamamiyle değişiyor.

Oyun kesinlikle alınması gereken bir oyun değil ama alırsanız sıkılmadan oynarsınız. Arada sırada oyun kendi kendine çıkıyor, bu yüzden doğru yerlerde save etmelisiniz; mesela "wave" sizi yaşlandırdığında veya gençleştiğinizde oyunu save edin. Takıldığınız bir yer olunca bana mail atın ivedilikle cevap vereceğim. Malum bu bir arcade adventure ve bir şeyi eksik yaparak bölüm geçemessiniz veya ben bir yeri yazmayı unutmuşumdur; olur olur yani. Bu arada yazıyı bitirmeden oyunu oynarken benimle beraber sinir ve tik sahibi olan Özgün ve Mengü'ye teşekkür ederim. Şimdi size oyundaki takılmaları nasıl geçeceğinizi anlatayım, zira önemli: Tam hareketli bir bölümde veya saniyelerin oynadığı önemli bir anda tık windows'un o şirin ekranı karşınıza çıkıyor. Bu durumdan kurtulmak için yaptığınızdan farklı bir hareket yapın; mesela sağ sokağa gidilince oyun göçüyorsa önce sol sokağa sapın ve ondan sonra sağ sokağa sapın. Böyle yapınca takılmıyor (zaten bu takılmalar çok değil. Sadece birkaç yerde oluyor). Eğer takılmaya devam ederse savelerinizi bir yere kopyaladıktan sonra oyunu uninstall edin ve tekrar yükleyin. Benim başıma geldi ve ancak bu şekilde kurtulabildim. Şimdide oyundaki önemli büyülerden biraz bahsedeyim: Biriyle savaşırken, özellikle askerlerle "stop time" büyüsünü yapın. Bu büyüye maruz kalan kişi belli bir süre hareket edemiyor (bir nevi heroes3'deki blind gibi) ama rahipler buna karşı daha tedbirli. Onlar üstlerine protection magic gibi bir şey yapıyorlar o zaman büyünün etkisinin geçmesini beklemeniz gerekiyor. Veil of nautilus ise bir nevi zihinsel zırh; mesela bazı büyüler sizin jad garrulünüzü emmeye yarıyor. Veil of nautilus ise sizi o tip büyülerden koruyor. Rahiplerle savaşırken kesinlikle yapın. Countertime büyüsü ise başkalarının üzerindeki büyüleri yok etmeye yarar; bunu özellikle rahiplere yapın. Başkalarının jad garrulünü ise cheap of salt ile emiyorsunuz ve bu da yine rahiplere kullanılacak türden. Özel olan bu büyü onları gariban hale getiriyor çünkü sadece büyü ile kendilerini savunuyorlar. Çok avantajlı gibi görünsede bir rahibin bütün jad garrulünü emmeniz için üç beş kez ateş etmeniz gerekiyor. Siz bunu yapana kadar o üzerine protection magic gibi bir şey çekiyor bile. De-harmonizer düşmana baya bir hasar veriyor ama sonuçta jad garrulunuzdan yediği için kullanmanızı tavsiye etmem. Normalde silahla altı yedi vuruşta öldürdüğünüz kişiyi bununla üç atışta indirebilirsiniz. Gelişmiş şekli ikinci copper sphere'de çıkıyor. Hourglass oinment yaralarınızı iyileştiriyor ama yine jad garullunuz azaldığından kritik yerlerde kullanın. Counterspell ise kendi üzerinizdeki büyüleri etkisiz hale getiriyor; mesela düşmanlar üzerinize saldırdığında size sürekli zarar veren büyülerden atıyorlar. Eğer bunu kullanırsanız bu tür büyüleri etkisiz hale getirirsiniz. Birazda kullanmanız gereken eşyalardan bahsedeyim: Örneğin black salt jad, garrulünüzü dolduruyor ama belli bir miktarını dolduruyor. Oyunda toplam dokuz on tane bulacaksınız. Shell of time ise Jad garulünüzü sonuna kadar dolduruyor. Sanırım oyunda toplam beş tane çıkıyor. Tabii bunuda dikkatli kullanın çünkü kolay bulunmuyor. Sand globe denen nevale ise gücünüzü sonuna kadar dolduruyor ve bundan da oyunda beş tane çıkıyor. Send Herb ise gücünüzü bir miktar dolduruyor.

Bildiğiniz üzere Cryo bir fransız firması ve çoğu kişinin bu yüzden Time Machine'e burun kıvırabileceğini düşünüyorum. Çünkü "Iyy cryo'mu yapmış niye oynuyorsun ki fransız firmasının oyununu" diyen kişiler tanıyorum ve hatta iki saat evvel birinden bu tepkiyi aldım. Zaten günümüzde adventure oyunları mumla aranır hale gelmişken birde firma ayrımı yapmaya kalkarsak oynayacak oyun bulamayız. Ayrıca Cryo'nun hakkını da vermek lazım gayet güzel bir oyun çıkartmış ortaya; her ne kadar arcade kısmı ağırlıklı ve kontrolleri garip olsada. Konu olarak bu kadar güzel işlenmiş bir oyuna fransız firması tarafından yapıldı diye burun kıvırmak olmaz. Sonuç olarak alırsanız sizi birkaç gün sürükleyecek bir oyun Time Machine. Herşeyin istediğinize en yakın olması dileğiyle ben kaçıyorum.

2 CD

Cyro firması, bu kez bizleri zamanda yolculuğa çıkartıyor. Arcade Adventure istiyorsanız Time Machine sizi tatmin edecektir.

FİRMA: Cyro
TÜR: Ardcade/Adventure
SİSTEM: P II 233 - 32 Mb Ram - Win 95/98 - 3D Accelerator

% 75

SOULBRINGER

hem Frp hem Adventure... acaba olmuş mu?

Artun ÖZSEMERCİYAN
artun@kamernet.com

Ben geldim! Yıllık iznimin bir bölümünü kullanmakta olduğumdan dolayı yazılarıma üç ay ara vermiştim (yıllık iznimin sadece bir bölümünün üç ay olduğuna dikkat çekmek isterim! Tamamı 10 ay, ama bunu MEG henüz bilmiyor, hehe!). İşin aslı, ÖSS belasıyla boğuşmaktaydım ve onu başımdan savar savmaz döndüm. Tüm ÖSS mağdurlarına en içten geçmiş olsun dileklerimi yolladıktan ve yakınlarına sabır, kendilerine de acil şifalar diledikten hemen sonra, bir an önce asıl konumuza geçmek istiyorum.

"SICAK...

Hepimizin gayet iyi bildiği gibi; elimize kılıcımızı alıp zindanlara daldığımız, öcükleri böcükleri yok edip experience, altın falan toplayarak bir yandan level atlayıp öbür yandan da büyü müyü yaptığımız oyunlara kısaca FRP diyoruz. (nefis bi tanımlama olmadı belki ama kabaca durum bu). Ayrıca, orayı burayı klikleyip, bulduğumuz eşyaları doğru yerlerde kullanıp, çeşitli bulmacalar çözerek ilerlediğimiz oyunlara da adventure adını veriyoruz.

Buraya kadar her şey yolunda. Peki, sayın yargıçların ve iddia makamının huzurunda kamuoyuna sormak istiyorum: Soulbringer ne tür bir oyundur? (nefis konu bağlamaca diye ben buna derim!)

Sanırım doğru cevap ne biri, ne de öbürü olmalı. Tamam, Soulbringer' da bir karakterimiz var, onun beş tane özelliği var, bu adamın levelı var büyü yapma yeteneği var. Yapılacak görevler, konuşulacak NPC' ler var. Ama mesela yeterince serbestlik yok; hadi onu geçtik, silah kullanmanın veya zırh giymenin karakterin hiçbir özelliğiyle ilgisi yok. Geliştirebileceğimiz yetenekler yok. Kısacası bir FRP'den beklediğimiz her şey yok. Öte yandan, oyunun bizi içine sürükleyen bir hikayesi, çözmemiz gereken bulmacalar ve izlememiz gereken bir yol var. Yani oyunda adventure izleri de mevcut.

Anlatmak istediğim şu: Yapımcılar bile ne yapmak istediklerine tam karar verememişler. Bu yüzden oyunumuz iki tür arasında sıkışmış, iki arada bir derede kalmış, adına da "FRP-adventure" denmiş. Ama bana sorarsanız ikisi de olmamış, olamamış. Bu yüzden izninizle oyuna kısaca "ucube" demek istiyorum.

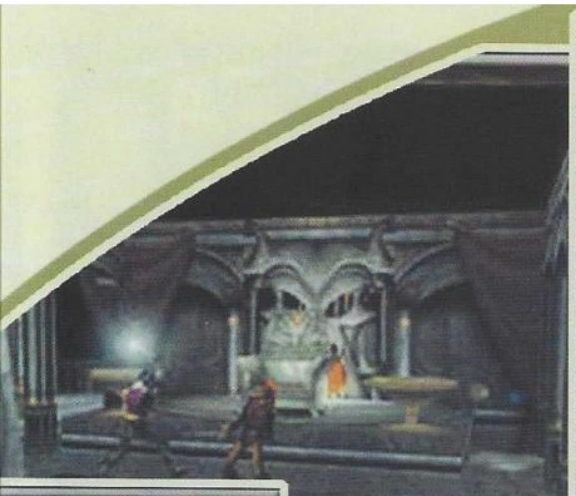
Oyunu bu kadar yerin dibine soktum ama, umarım sizde bir önyargı yaratmamışımdır. Oyun hakkındaki son kararı vermeden önce yazının tamamını okumanızı tavsiye ediyorum çünkü oyunun güzel yönleri de yok değil hani (yufka yürekliyim ne de olsa, kıyamam Soulbringer'ıma).

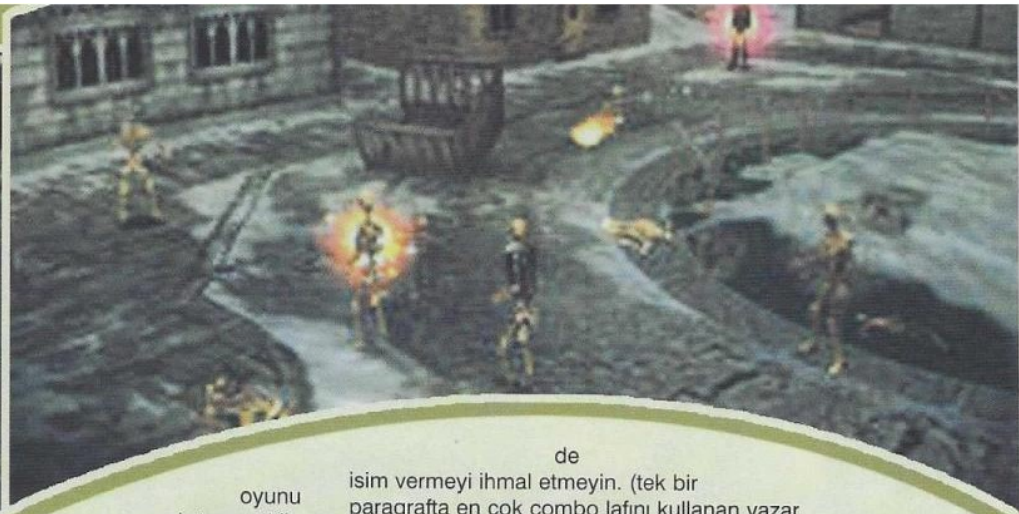
...ÇOK SICAK...

Bundan binlerce yıl önce, Dünya Revenantlar adı verilen altı şeytan kral tarafından zulüm, baskı, şiddet, öfke, nefret, kan, irin ve hatta cerahatle yönetilmekteydi. Ta ki Harbinger adında bir kahraman isyan başlatana ve Revenantları birer birer avlayıp ruhlarını Ruhların Kuyusu'na hapsedene kadar (mükemmel yer seçimi, tebrik ettim kendisini!)...

Oyunun geçtiği dünyanın tarihçesi kısaca böyle. Bizim olaylara bulaşmamız ise Revenantların uykularından uyanmaları ve dünyanın üzerine yeniden karanlığın çökmeye başlamasıyla oluyor. Babamız, ölüm döşeğinde, son isteğinin Madrigal'da yaşayan amcamız Andrus'u ziyaret etmemiz olduğunu açıklıyor. Ama aylardır yağmakta olan kar düşünülürse, bu intiharla neredeyse eşanlamlı (valla! TDK sözlüğüne baktım :-)). Yine de eşek değiliz tabi, sırtında taş taşıyıp bizi bugünlere getiren babamızın son isteğini yerine getimek üzere yollara düşüyoruz (aslında bu devirde babana bile güvenmeyeceksin ama o devirde güveniyorlarmış işte, ehe). Birkaç gün yürüdükten sonra, neyse ki bir sandalcıya rastlıyoruz da o bizi Madrigal'a atıveriyor. Bundan sonra yapmamız gereken amcamızı bulmak (...sanıyoruz ama eninde sonunda yapmak zorunda olduğumuz şey tabi ki dünyayı kurtarmak. Babaymış, amcaymış bunlar hikaye! Aslında işin ucunda amca yerine babayı bulmak da mümkün ama orasını karıştırmayalım).

Ancak hemen söyleyeyim, canavar gibi bir bilgisayara ve 3D hızlandırıcı karta sahip değilseniz dünyayı kurtarmaya falan hiç heveslenmeyin, oturun oturduğunuz yerde! Çünkü Infogrames firması oyunu tamamen üç boyutlu bir ortamda ve bir yığın özel efektle süsleyerek hazırlamış. Zaten bu oyun yapımcılarına bir dur diyen olmazsa, yakında ben de işimden olacağım. Evimdeki, şu anda özelliklerini size açıklamaktan açıkça hicap duyduğum ve upgrade edilmek için bana yalvaran gözlerle bakan zavallı bilgisayarım (evet, ne var? O da can!)





oyunu çalıştıramadığı için, Soulbringer'ı Kamer'de oynamak durumunda kaldım. Eh, bu kadar zahmetten sonra insan şöyle mükemmel bir "görsel şölen" bekliyor değil mi? Ama nerde! Kamer İmparatorluğu'nun Pentium II, 64 MB RAM ve hatta 3D kartla donanmış muhteşem bilgisayarlarında bile (ehe, reklamın da bu kadarı yani, pes!) oyundan en iyi sonucu software modunda alabildim, ki bu da hiç tatmin edici değildi. Kısacası grafikleri beğenmedim. (oyuna da soktukça sokuyoruz, dur bakalım ne olacak)

Oyun yüklendikten sonra (ki bu da ömrümün yarısını götürdü, en az 500 MB yer istiyor kalleş oyun) gayet güzel bir demoyla açılıyor (oh be! Nihayet bi şeyi beğendim!) . Ancak ardından gelen berbat menüler havayı söndürüveriyor ne yazık ki. Güzel yapalım diye kasılmışlar belli ki ama her tarafa alakasız borular, butonlar ekleyip öyle şişirmişler ki ekranları, bakarken gözüm yoruluyor desem yeridir.

Her neyse, "new game" deyip oyuna başlıyoruz işte.Alt tarafta alışık olduğumuz üzere inventory, karakter butonlarımız; sağlığımızı ve mana seviyemizi gösteren çubuklarımız ve bir de pusulamız mevcut. Sağ üstte altı ikon var değil mi? Hah, bunlar da inventory'deki değişik tipte eşyalara kısayol sağlamak için. Bunların hemen altında beş düğme var. Bunların her biri, o anda seçili eşyayla yapabileceğimiz bir hareketi temsil ediyor. Bunların kısayolları Q, W, E, R, T tuşları. Böylece eşya kullanmak gayet basit bir hal alıyor. İşte oyunun ilk güzel özelliği (diğerleri yolda! Çok saldırdım yapımcılara, hatamı telafi etmek istiyorum, hehe!)

...DAHA DA SICAK OLACAK...

Oyunun kendine özgü bir combat sistemi var. Her tür silahı kullanmamız mümkün ama bu silahlarla yapabileceğimiz değişik hareketler ilk başlarda sınırlı. Level atlayıp combat yeteneğimizi geliştirdikçe, daha zor hareketleri de yapabiliyoruz. Örneğin, oyunun başındaki silahımız olan bıçakla önce sadece "cut" ve "cut low" hareketlerini yapabilirken, seviye atlayınca "slash" hareketini de yapabiliyoruz. Ayrıca bu yeteneğimiz ilerledikçe, saldırılardan kaçma şansımız da artıyor.

Combolar, oyunun bize sunduğu bir diğer icat. Combo, önceden hazırlanmış ve gerektiğinde 1-0 arasındaki tuşlarla kullanabildiğimiz hareketler dizisine verilen isim. Bir combo yaratmak için, COMBO tuşuna tıklamanız yeterli. Gelen ekranda istediğiniz sıradaki comboyu seçin. Sağ üstten bir eşya seçin ve bu eşyayala yapabildiğiniz hareketlerden herhangi birini sürükle-bırak metoduyla comboya taşıyın. İstediğiniz tüm hareketleri sıraya dizdikten sonra combonuza bi de isim vermeyi ihmal etmeyin. (tek bir paragrafta en çok combo lafını kullanan yazar olarak tarihe geçmek üzereyim!!) Sıcak sıcak servis edin, afiyet olsun (Emine S.Beder gibi hissediyoum şu an kendimi)

Gelelim büyü sistemine. Oyunda büyüye ilk adımımızı amcamız sayesinde atıyoruz. Büyü öğrenebilmek için ise şunlar gerekiyor: büyü kitabı, bu kitabı açmaya yarayan doğru rün (üzerinde işaret kazılı taşlar) ve bir de kitabı yerleştireceğiniz büyülü kitaplık. Her kitabın içinde beş değişik büyü mevcut ve her büyünün bir seviyesi var tabi, eğer magic yeteneğiniz bu seviyenin altındaysa o büyüyü yapamazsınız. Bu büyüleri öğrendikten sonra, mana harcayarak istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz.

Ayrıca büyüler beş türe ayrılmakta: fire, earth, air ,water ve spirit. İşin ilginç yanı ise şu: Büyü yapma yeteneği kazandıktan sonra, karakter ekranının ortasında, gavurun seculorum dediği, beşe ayrılmış bir küre göreceksiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi, bunlar beş farklı büyü tipini temsil etmekte. Bir büyü tipinden çok kullanırsanız, onun bölmesi büyümeye başlayacak ama hemen yanındaki küçülecektir (Fire > Spirit >Air > Earth >Water >Fire sırasına göre). Seculorumu büyümüş bir büyü tipine karşı direnciniz artacaktır, bu yüzden hangi büyü türüne ağırlık verdiğinize dikkat edin.

Bu şekilde öğrenebildiğiniz büyülerin dışında, bir de satın alabileceğiniz ya da sağda solda bulabileceğiniz scroll'lar sayesinde de büyü yapabilirsiniz. Ama tabi ki bunlar tek kullanımlık olacaktır.

...BENİ SEVERSEN..."

Soulbringer işte böyle bir oyun. Bir tutam FRP, bir tutam adventure katılarak hazırlanmış; üzerine de özgün combat ve magic sistemlerinden güzel bir sos dökülmüş (taktım yemek tarifine bugün!). Midesi kaldıranlar alsın, oynasın. Sonuçta kötü bir oyun değil, vasat demek en uygunu olacak sanırım. Ama beğenmeyen suçu bana atmasın, dağıtmiyim çenesini! (asabi yazar Ahmet Vardar tribi)

Siz sayfayı çevirip gitmeden evvel şunu da söylemek istiyorum: Muhtemelen farkettiğiniz gibi mail adresim değişti. Hotmail hesabımı artık kullanmıyorum. Bundan böyle maillerinizi artun@kamernet.com adresine yollamanız rica olunur. Görüşmek üzere...

2 CD

FİRMA: Infogrames
TÜR: Frp-adventure
SİSTEM: P233 64 Mb Ram/ 500 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

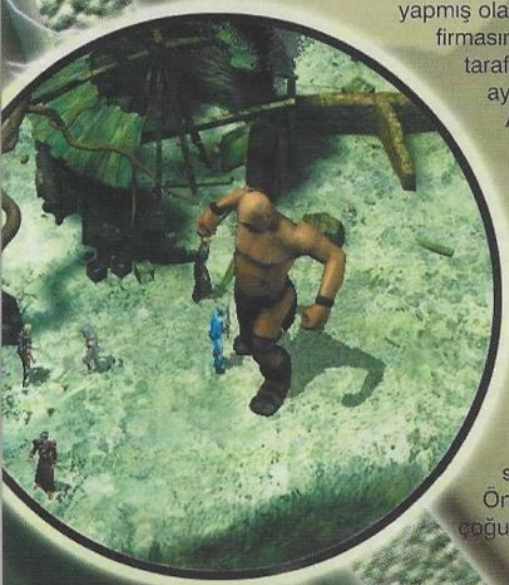
Soulbringer vasat bir oyun. Hem Frp hem de Adventure yapılmak istenirken bir çok şey gözden kaçmış. Eğer frp adventure neymiş alıp bir görmek lazım derseniz biz sizi tutmayalım... Planescape torment alın. ne alaka demeyin, ehe

% 65

ICEWIND DALE

Engin ULUKURTLAR
eulu@kamernet.com

İşte bu seferde bir rpg oyunuyla karşınızdayım arkadaşlar. Ne hikmetse aslında oyunlar açısından verimsiz geçmesi gereken bu yaz aylarında başımıza bir sürü hit oyun yağdı. İşte bu ayki oyunumuzda gelmesi sabırsızlıkla beklenen rpg'lerden Ice Wind Dale.

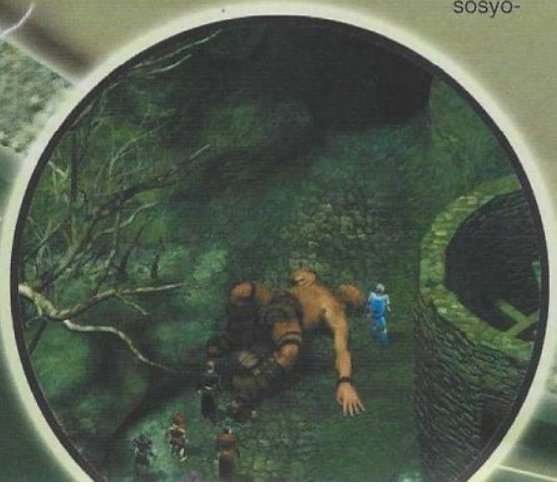


Iwd'i daha önce Baldur's Gate gibi bir şaheseri yapmış olan Black Isle firması yapmış ve yine Tsr firmasının haklarını elinde bulunduran Interplay tarafından pazarlıyor. Iwd'in motoru Baldur ile aynı. Yalnız ufak tefek değişiklikler var. Ayrıca oynanışta biraz değiştirilmiş. Neyse, Iwd 2 cd'den oluşuyor. İlk cd alışılageldiği gibi sadece install cd'si. Harddiskinizde doğru dürüst çalışması için de en az 800 Mb yer istiyor (bu işin sonu ne olacak bilmiyorum!).

Iwd'in oynanışı hakkında genel bilgiler vermeden önce bilmeyenler için bilgim yettiğince biraz frp'den ve Baldur's Gate ile Iwd'in geçtiği Forgotten Realms'ten bahsetmek istiyorum. Bu konular hakkında bilgi sahibi olanlar direk geçsin derim. Öncelikle fantastik rol yapma oyunu bir çoğunuzun sağdan soldan duymuş olacağı gibi; 5-6 arkadaş arasında oynanabilen ve temelinde seçtiği karakteri en ince ayrıntısına kadar canlandırma (ama her koşulda!) bulunan bir nevi tiyatroculuk oyunu. İnsanlar daha önceleri hayalgüçleri geniş olan (ama bayağı bir geniş) birileri tarafından yazılmış olan bir çok mekan içerisinden hoşlarına giden birisinde, hayal ettikleri gibi bir karakteri canalndırabiliyorlar. Genelikle oyunun geçtiği mekanlar fantastik ortaçağ yada gelecekteki dünya. Ama günümüz dünyasının değişik versiyonlarını konu alan oyunlar da mevcut. Oyunda karakterlerin dışındaki dünyayı onlara tasvir eden, onların hareketlerini oynadıkları dünyaya göre yorumlayan bir

Baldur's Gate'i daha... Icewind

anlatıcı mevcut (GameMaster, DungeonMaster...). Kısaca bu anlatıcı oyunda sizin dışınızdaki herşey. Oynayan kişiler belirli bir olay karşısında karekterlerinin göstermesi gereken tepkileri (dikkat! kendilerinin değil!) bu anlatıcıya çoğu zaman karakterlerinin ağzından konuşarak aktarırlar. Oyunu yöneten de onların verdikleri bu kararlar doğrultusunda senaryoyu yönlendirir. Bunu yaparken de belirli kurallardan faydalanır. Örneğin Dm: Karşınıza 2 m boyunda, yeşil ve pis görünüşlü, o iğrenç yüzüyle size yiyecekmiş gibi bakan bir yaratık çıktı" der. Sizde mesela "kılıcımı çekip dalıyorum" derseniz (ayy ne klasik örnekler veriyorum yahu), Dm daha önceden belirli olan kurallardan ve zar yoluyla ortaya konulan şans faktöründen yararlanarak sizin vurmanızla (yada vuramamanızla) neler olabileceğini hesaplar. Ama işin güzel tarafı isterseniz bu yaratığa gidip "bak koçum, istersen senle ilkel toplumların sosyo-



in yaratıcılarından harika bir RPG
d Dale sizi mest edecek...

ekonomik altyapısını konuşalım" bile diyebilirsiniz (tabi o zaman ne olur bilemem). Oyunun temelinde devamlı combat var gibi gelsede aslında iyi bir seansta combat az olmalıdır zannımca. Neyse, işte Forgotten Realms'ta Tsr firması tarafından yaratılmış bir hayal dünyasıdır. (FR bu setting'in genel adı olup aslında oyunun geçtiği dünya Toril ismindedir). Bu dünyadaki olaylar yine Tsr tarafından yazılmış olan AD&D kurallarına göre işler. Sözünü ettiğim Baldur's Gate ve Iwd'de Toril'in Faerun adlı bir kıtasının değişik yerlerinde geçer. Bu iki oyunda da AD&D kuralları kullanılmış. Son olarak şunu da ekliyeyim ki, en iyi bilgisayar oyunu bile asla arkadaşlarınızla beraber oynadığınız frp'den zevkli olamaz.

Evet, şimdi oynanışa geçebiliriz. İlk olarak klasik bir ana menü ile karşı karşıyayız. Create seçeneğinden maceramız boyunca kullanacağımız karakterleri yaratabiliyoruz. En fazla 6 kişilik bir grup kurma şansımız var. Aslında bu karakter yaratma aşamasını nasıl anlatacağımı bilemiyorum. Çünkü bu kısımda AD&D'yi bayağı bir bilmeniz gerekmekte ve benim burda anlatamayacağım kadar uzun. Onun için bilen birilerine danışın derim. Ayrıca menülerdeki açıklamaları da okursanız fazla zorlanmazsınız. (Eğer bir sorun olursa atın bir mail). Bu noktada oyunu hangi savaş sistemi üzerine göre kuracağınızı iyi düşünmeniz gerek. Gruptaki büyücü ve savaşçı dengesini iyi kurmalısınız. Ayrıca yarattığınız karakterlerin alignment'larının (bir nevi dünya görüşü) birbirine yakın olması ilerde grup içinde çıkacak tartışmaları önler. Evet, karakterlerimizin fiziksel özelliklerini, görünüşlerini ve seslerini belirledikten sonra artık oyuna başlayabiliriz. Ice Wind Dale, Baldur's Gate'i oynayanların hemen hatırlayacakları gibi chapter'lara ayrılmış durumda. İlk chapter'dan önce ise hikayeyi oturtmak ve oyuncuyu ısındırmak için kısa bir prologue kısmı mevcut.

Oyun ekranın da bir sürü ikon var. Bunları kısaca şöyle bir sıralarsak; sağ tarafta yukarıdan aşağı doğru yarattığımız karakterlerin ufak birer portreleri ve sol taraftada aynı şekilde dizilmiş sırasıyla map, journal, karakterlerimizin üstündekileri görebileceğimiz inventory, karakterlerimizin tüm özelliklerini görebileceğimiz record, büyücülerin büyü kitabı, priest sınıfı sayılanlar için (cleric'ler,druid'ler ve 7. level'ı aşmış Paladin'ler) büyü kitabı, options ve grubumuz içinde düzenlemeler yapabileceğimiz bir modify ikon mevcut. En alttan da karakterlerimize verebileceğimiz emirleri ve bulundukları mekana göre dizilişlerini ayarlayabiliyoruz. Hemen üstte ise bir bilgi kutusu mevcut. Birisiyle iletişime geçtiğinizde, bir şey hakkında bilgi almak istediğinizde ya da bir savaş sonunda bu kısımdan bilgi alıyoruz. Konuşmaları, verilen seçenekler arasından seçerek yürütüyoruz. Bir nesneyi almak, bir kapıyı açmak içinse mouse'u ekranda gezdirirken oluşan şekillerden yararlanıyoruz. Karakterlerinizin portrelerine bastığınızda en altta kullanabilecekleri silahları ve büyüleri gösteren bir bar oluşuyor.

Oyun neticede bir bilgisayar oyunu olduğundan savaş bölümlerine ağırlık verilmiş. Onun için biraz da Iwd'deki savaş sisteminden bahsetmek istiyorum. Aynı motoru kullanan Baldur gibi Iwd'de de savaş sistemi bir nevi isteğinize bağlı turlu sistem gibi. Şöyleki; savaş esnasında oyunu dondurup adamlarınıza istediğiniz emirleri verebiliyorsunuz. Oyunu başlattığınızda adamlarınız o emirleri zamanları geldiğinde yapıyor. AD&D'ye uygun olarak bir hız dengesi mevcut. Örneğin çok hızlı yapılabilen büyüler var (örn:magic missle) ama bunlar fazla etkin değiller. Ya da yavaş yapılan büyüler var

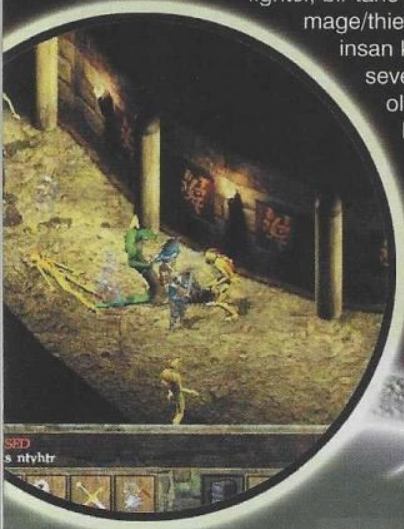
(örn:fireball)
bunlar ise daha
etkili. Bu hız dengesini göze alarak
durdurmalı sistemi kullanmanızı öneririm. Tabi isteyenler oyunu real-time olarak da oynayabilirler.

Şimdi de size maceranız sırasında işinize yarayacak bazı ipuçları vermek istiyorum. Öncelikle her girdiğiniz kasabayı iyice gezin ve buralardaki önemli kişilerle mutlaka konuşun. Kesinlikle bir quest veriyorlardır. Konuşmalar ya da önemli olaylardan sonra journal'a bakmayı ihmal etmeyin. Hatta gözünüz hep burda olsun. Maceranız sırasında bulduğunuz ilginç eşyaları sakın satmayın. Büyük ihtimalle bir quest'in parçası olabilirler. Ayrıca bilinmeyen bir nesneyi bulduğunuz gibi identify edin. Bazen ummadığınız eşyalar çok iyi çıkabiliyor. Düşmanlarla karşılaşacağınız yerlerde sık sık save etmeyin. Böyle bir durumda save ettikçe bilgisayar karşınıza daha çok adam çıkartıyor. Ayrıca tekin olmayan yerlerde dinlenirseniz yine saldırıya uğrayabilirsiniz. Düşmanların hepsine birden değil de onları birer birer yanınıza çekerek saldırın.

Ben size burada başalangıçtan ilk chapter'a kadar ki bölümü açıklayacağım. Artık devamını siz getirirsiniz. İlerki bölümlerde takılırsanız bana bir mail atın yardımcı olmaya çalışırım. İşte benim yarattığım karakterler ;

Ben oyunu 1 human-mage, 1 human-cleric, birer human-fighter ve elf-fighter, bir tane human-ranger ve birde elf-mage/thief karakterle oynadım. Görüldüğü gibi insan karakterlerle oynamayı daha çok severim. (aslında frp'nin ruhuna aykırı olacak ama; sadece insanların 18. level üstüne çıkabildiklerini de göz önünde bulundurdum. Ama zaten oyun asla o kadar uzayamaz. (yaklaşık 3.500.000 exp kadar yani heeehe) ayrıca bu bir bilgisayar oyunu). Büyücülerime en sevdiğim 1. level büyüleri olan magic missle ve sleep büyülerini aldım. Fighter'lardan birini öküz ilan ettim; herhangi bir savaşta öne onu sürüp bu sırada okçularla düşmanın işini bitirme taktiğini kullanmak için. Doğal olarak onun con puanına önem verdim. Diğer fihgter'ların ve ranger'ın da dex puanına yüklendim ve hepsinin bow slotlarını kullandım. Büyücülerime de sling aldım ki büyüleri bittiğinde onlarda bu taktiğe katılsın. Baldur's Gate'i ve Tales of The SwordCoast'u bitirmiş biri olarak bu çeşit bir kombinasyonun oyunun ilerlerinde sizi fazla takılmadan idare edebileceğini söyleyebilirim. Evet şimdi de chapter 1'e kadar olan kısmın çözümü;

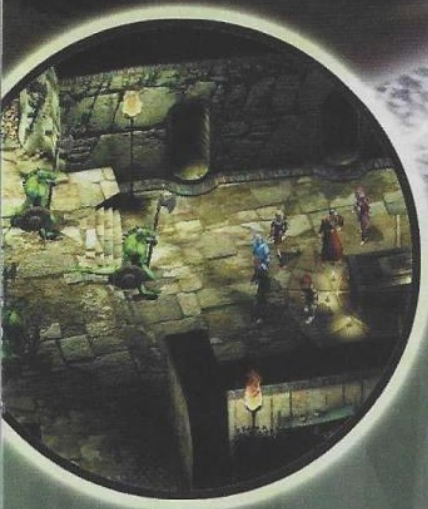
Başlangıçta da anlatıldığı gibi maceramıza Easthaven adlı Ice Wind Dale bölgesinin 10 kasabasından birinde başlıyoruz. Oyun açıldığında partimizi Easthaven'in en işlek tavernsı olan Snowdrifft İnn'de buluyoruz. Kasabanın önde gelenlerinden Hrotgar, hemen yanımıza gelerek bize kasaba hakkında genel bilgiler veriyor. Ayrıca bize çok önemli bir görev vereceğini, kendisinin bizi az ötedeki evinde beklediğini de ekliyor. Hrotgar ayrıldıktan sonra kontrol bize geçiyor. Öncelikle karakterlerinizin üzerindekilere ve para durumunuza bir bakın. Oyunda grubumuzu 6 kişiye kadar kurabildiğimiz için paramız oldukça yeterli olmalı. Tavernada kayda değer biri yok ama isterseniz buradaki dwarf ile muhabbet edip genel bilgiler edinebilirsiniz (dwarf'larla şöyle içki eşliğinde sohbet etmek bir insan için çoğu zaman zevkli olur. Çünkü her zaman anlatacakları ilginç hikayeleri vardır (tabii masaüstü frp'sinde)). Tavernanın dışına çıkalım. Dışarı çıktıktan sonra her tarafı iyice gezip haritayı açın derim. Bu kasabada en çok kullanacağınız dükkan olan **Pomab's Emporium**'u mutlaka bulun (tavernanın hemen sağında). Hemen bu dükkana girin ve adamlarınızı bir güzel donatın. Paranızla alabileceklerinizin en iyisini alın derim çünkü ilerde bol miktarda goblin ve orc keseceğimizden pek fazla gold sorunu çekmeyeceğiz. Daha önce söylediğim gibi eğer gurubunuzu menzilli silahlara yatkın bir gurup olarak kurarsanız, ilerde zorlanmazsınız. Ayrıca verdiğim taktik çerçevesinde bir fighter'ınıza mutlaka **splint mail** zırhından alın derim. Evet burda işimiz bittiğinde, dışarı çıkıp ilk experience'lerımızı kazanmak için kasabanın güneyindeki köprüye doğru ilerleyelim. Köprünün başındaki çocuk bize aşağı taraftaki goblinlerde kendisinin fishig hole'unun olduğunu söylüyor. İşte klasik bir quest. Hemen köprüden aşağı, okçular önde olmak üzere bir savaş düzeni alalım. Daha önce de söylediğim gibi, düşmanların önüne bir savaşçımızı sürerek onları birer

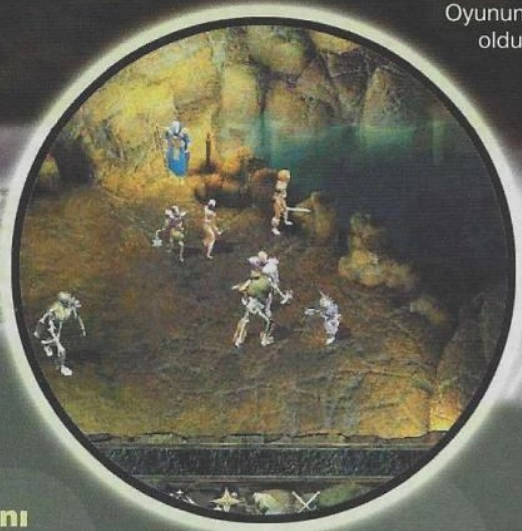


birer gruba doğru çekerseniz daha az zorlanırsınız. Gelen goblinleri hakladıktan sonra üzerlerini arayıp çocuğun fisihng hole'unu bulalım. Bunu ona biraz sonra vereceğiz (garip bir şekilde ortadan kayboluyor da!). Burdan hemen yukarıdaki inn'de biraz dinlendikten sonra, aşağı inip çocukla kanuşalım. İşte ilk questi başardık. Hrotgar'ın dediklerini hatırlayıp onun evini bulalım. Hortgar'la konuştuğumuzda bizden bir kaç gün önce yola çıkan bir kervanın akıbetini öğrenmemizi istiyor. Kabul edip goblinleri kestiğimiz yerin doğusundan kervanın yollandığı bölgeye geçelim. Bu küçük yerde hemen sağ yukarda kervanın dağılmış parçalarını görebiliriz. Bu noktada Hrotgar'ın verdiği görevi yapmış oluyoruz. Ama köydeki bir quest'i yapmak ve biraz gold kazanmak için az ilerdeki orc'larla dolu mağraya girelim. Daha mağraya girer girmez bir gurup orc'la karşılaşıyoruz. Mağaranın derinliklerinde ise orc büyücüleri var. Bu alandaki herkesi öldürün. Tüm sandıkları açın. Özellikle bir sandıkta "caravan-contract" adlı bir belge var. Onu mutlaka bulmuş olarak çıkın buradan. Kasabaya döndüğünüzde, Snowdrifft İnn'in hemen yanındaki fishmonger dükkanına girin ve mağaradan bulduğunuz kontratı içerdeki adama verin. Daha sonra Hrotgar'ın evine giderek onunla kervan hakkında konuşun. Bunun üzerine size bir belge verecek ve bu belgeyi Pomab'a götürmenizi isteyecek. Belgeyi Pomab'a ulaştırdığınızda exp. kazanıyorsunuz. Burada Pomab'dan alabileceklerinizi alın ve bu kasabayı terketmeye hazırlanın. Hrotgar'a geri dönün ve onunla yeniden konuşun. Bu sefer sizden Kuldahar kasabasına gitmenizi ve orada bu kasabanın archdruid'i Arundel'i bulmanız isteyecek. Bu noktadan sonra yola çıkıyor ve küçük bir demo eşliğinde yolda başımıza gelenleri öğreniyoruz. Kuldahar yolunda gurup bir saldırıya uğruyor ve hemen ardından geri dönüş yolu karla kapanıyor. Bizde kendimizi Kuldahar Pass bölgesinde buluyoruz. Burada hemen başlangıçtaki adamla konuştuktan sonra yola sağa doğru devam ettiğimizde karşımıza yıkıntılar arasında bir sürü goblin çıkıyor. Bu bölgeyle fazla uğraşmayın. Hızlı bir şekilde haritanın en sağından bölgeden çıktığımızda; Hrotgar'ın verdiği görevdeki gitmemiz gereken Kuldahar kasabasına ulaşıyoruz. İşte chapter 1 bu noktadan itibaren başlıyor. Kuldahar dev bir oak ağacının çevresinde kurulmuş yemyeşil bir kasaba. Kasabanın ortasındaki ağacın içinde aradığımız archdruid Arundel bulunmakta. Eğer onunla konuşursak bize başımıza gelenler için çok üzgün olduğunu söyleyecek ve bize yeni bir quest verecek. Bu quest'te bizden; haritada Kuldahar'ın hemen yan tarafındaki Vale of Shadows bölgesindeki undead yaratıkları araştırmamız isteniyor. Hemen buraya gitmeyin. Önce adamlarınız iyice bir hazırlayın. Çünkü buradaki yaratıklar çok kuvvetli (yeti ve ghost). . . Evet size bu yazıda bu kısma kadar yardımcı olacağım. Bundan sonrası için tavsiyelerimden yararlanabilisiniz. Ayrıca dediğim gibi herhangi bir sorunuz için bana mail atabilirsiniz.

"Icewind Dale'ın tek rakibi ancak aynı şirketten çıkacak olan Baldur's Gate 2 olabilir..."

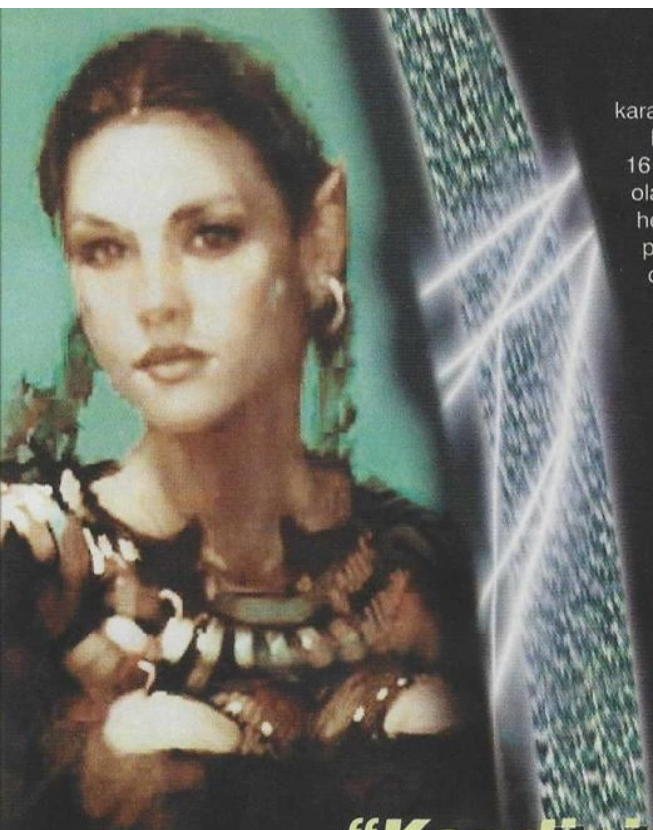
Ice Wind Dale'in grafiklerinin aynı motora sahip olan Baldur's Gate'den daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle resimlerinden de görebileceğiniz gibi Iwd'in arayüzünün grafikleri, yeni büyü simgelerinin ve bazı ikonların dışında tamamen Baldur's Gate'in wood temalı olan versiyonu. Bu oyuna ayrı bir hava katmış. Iwd'de yeryüzü şekilleri ve binalar çok daha ayrıntılı ve büyük çizilmiş. Örneğin ilk kasabadaki tapınaktaki heykel inanılmaz güzel. İnsan çizimlerinde bir yenilik göremesemde yaratık grafikleri bayağı bir güzelleştirilmiş gibi. Ayrıca programcılar Baldur'daki büyü efektlerini kopya etmek yerine nerdeyse bütün büyüler için yeni görüntü ve ses efektleri yazmışlar. Oyun esnasında çalan müzikler gayet güzel . Özellikle Kludahar kasabasındaki müzik insanda bir elf ormanındaymış hissi uyandırıyor. Oyunun ses efektleri halen oldukça başarılı. Ayrıca Baldur's Gate'de çok az olan;





Ey yazar müsveddeleri, ben IceWind Dale oynarken veya sayfasını yaparken beni rahatsız etmeniz halinde sonunuz ölümdür. Ve ölüm fiyat tarifesi aşağıdaki gibidir. Öyle ucuza kurtulacağınızı mı sandınız?

1- Zehirli Tükürük..... 100 Milyon (işçiliği var da)
2- Proton Silahı..... 1 Milyar (bazı parçaları pahalı!)
3- 12.000 kelime yazı yazdırıp beyin akıtma..... bedava
4- Yoyo ile göz oyma.....1000 Dolar (ithal ediliyor da!)
5- Marsa insanlı uçuş.....paran yetmez, yıkıl!
6- Alev silahında kızartma....300 milyon (gaza zam geldi!)
7- Pis kokulu ölüm.....2 Milyar (değerlidir biraz, ehe)
8- Elektrikle öldürme.....100 milyon yeter (fatura için)
Fiyatlar değişebilir... Saygılarımla (ne?).

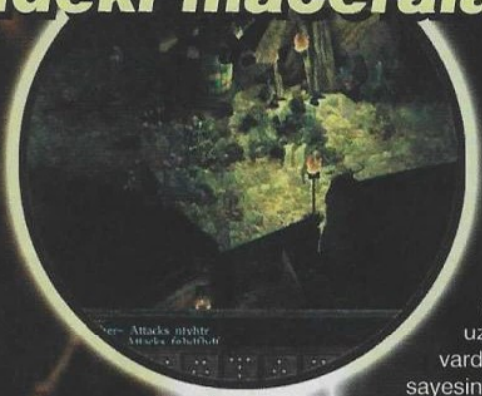


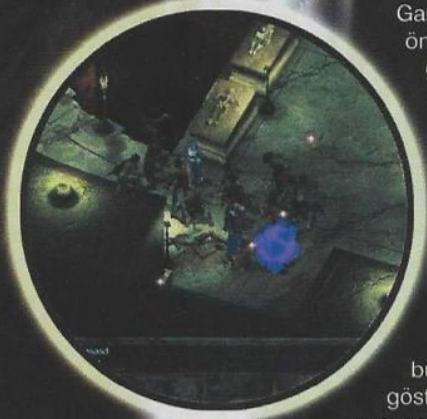
karakterlerimize yükleyebileceğimiz ses efektleri Iwd'de bayağı bir çoğalmış. Bu haliyle Iwd çalışmak için en az 366 Mhz bir işlemci ile 64 Mgb ram istiyor. Ama 16 Mgb ve daha yüksek ram'e sahip bir ekran kartınız varsa işlemcinizin hızı daha az olabilir tabi. Bugünkü pek çok oyunda olduğu gibi, Iwd'ki gölge, yansıma ve ışık hesapları için önerilen TNT işlemcili ekran kartları. Bu ekran kartları yüksek 2D performansları sayesinde bu tip oyunlarda (örneğin Diablo2) oldukça başarılı oluyorlar.

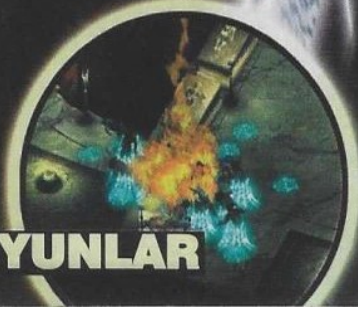
Bence Ice Wind Dale, Baldur fanatikleri için kaçırılmaması gereken bir eser. Bir görev paketi değil ve bir sürü yeni ortam sunuyor. Ayrıca oyuna 6 karakter ile başlama opsiyonu da koymuşlar (Baldur'da da yapanlar vardı onu). Bayağı bir yeni yaratık var. Ayrıca dediğim gibi yeni büyüler ve efektler mevcut. Konu ise zaten süper (AD&D olsunda Forgotten Realms olsun beah!). Bu noktada daha önce Baldur's Gate'i oynamamış arkadaşlar ise bu oyunla beraber Baldur'u mutlaka bir yerlerden bulup alsınlar. Baldur gerek senaryosu gerek sunduğu atmosfer ile gerçekten güzel bir oyun ve oldukça uzun sürüyor. Ayrıca Tsr'nin Planescape setting'ine meraklı arkadaşlar için yine Interplay'in PlaneScape:Tournment adlı oyunu mevcut. (Planescape'i çok severim. Hatta en baba setting bence Ps'dir. Şu işe bakın ki yeni kural sistemi ile beraber kapatıyorlar bu şahane dünyayı (yoksa evreni mi demeliydim!)). Önceki aylarda Gameshow'da açıklanan bu oyunun senaryosu da oldukça farklı. (ilk defa bir rpg oyununda baş karakter ölüpte canlanan biri). Interplay'ın daha doğrusu Bioware şirketinin şimdiye kadar AD&D kullanarak yaptığı bütün oyunlar arşivlik. Ice Wind Dale ile beraber diğer oyunların da rpg'ye meraklılar tarafından kaçırılmaması gerek. Bakalım, sonbaharda da Baldur's Gate 2:Shadow of Amn geliyormuş. Yine bize uykusuz sabahlar gözüküyor gibi. . .

Evet arkadaşlar Ice Wind Dale hakkında yazacaklarım bu kadar. Son olarak, önceki aylarda bana mail atma girişiminde bulunanlar mail'imin bozuk olduğunu farketmişlerdir. Ama bu aydan itibaren sorun halledildi. Özellikle rpg ve strateji ağırlıklı olan mail'lerinizi hiç düşünmeden yollayın. Ayrıca masaüstü frp'si hakkında merak ettiklerinizde de bilgim dahilinde size yardımcı olmaya çalışırım. Eskiden biz Gameshow okurları olarak yazarlara bir şeyler sorabilmek için uzun uzun mektup yazmamız gerekirdi (çok az kişide internet vardı). Postada kaybolma ihtimalide cabası. Ama şimdi net sayesinde bütün düşüncelerinizi bizle paylaşabilirsiniz. Yazımın bu son satırlarında sizle kısa bir anımı paylaşmak istiyorum; Her ay Gameshow'un çıkmasını dörtgözle bekleyen bir genç vardı bundan 3-4 yıl kadar önce. O sene Öys'ye giriyor olduğundan pek bilgisayar oynayamıyor olsada yinede dergisini asla yalnız bırakmıyordu. Gameshow'u alınca ilk okuduğu bölüm frp köşesiydi. Frp hakkında daha önceden genel bir bilgisi olsada hiç masaüstü-frp'si oynamamıştı. Bir gün bir arkadaşının vasıtasıyla frp köşesi yazarı Muhammet ile konuştu. Ona bu işi öğrenmeyi ne kadar istediğini anlattı. Bunun üzerine ise Muhammet "iyi o zaman hadi bir gün bize gel" dediğinde ise oldukça heyecanlanmıştı. Bir kaç gün sonra onunla buluştu. Aklında bir sürü soru vardı. İlk sorduğu soru "yav abi bu işin hangi kısmı masaüstünde yapılıyor? " olduğunda Muhammet kendini tutamıyarak gülmüştü. O gün o genç bir çok şey öğrendi. Daha sonraki buluşmalarda Muhammet'in önayak olmasıyla grupların içinde yeraldı. İşte o gencin bügün kendi frp grupları var ve Dm'lik yapıyor. Muhammet'ten öğrendiği bilgiler aslında temel bilgilerdi ve başka yerlerden de bir şekilde öğrenilebilirdi. Fakat burda önemli olan Muhammet'in bana ve köşesinin okuyucularına gösterdiği ilgi idi. Bugün aynı genç o zamanlar sorsanız "yok canım olamaz!" diyebileceği yazarlık konumunda... Evet, bu ilk rpg yazımda pek sevgili Muhammet Dabiri abime teşekkürlerimi sunmak istiyorum... Bir dahaki aya yine hit oyunlarla görüşmek üzere... End transmision... (adet oldu bu üç noktayı koymak hehehe!)

"Kendinizi hayal gücünüzün çok ötesindeki maceraların tam ortasında bulacaksınız"







3 CD

FİRMA: Black Isle
TÜR: RPG
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98

Black Isle yine çok iyi bir iş becermiş ve RPG dünyasına güzel bir oyun kazandırmış. Vampire olmasaydı ayın oyunu seçilebilirdi. Oynamak farz diyim siz gerekeni yapın

% 90

SAKLI-KENT

MAGIC The Gathering

POKÉMON

DUNGEONS & DRAGONS

STAR WARS

ALTERNATE RPG

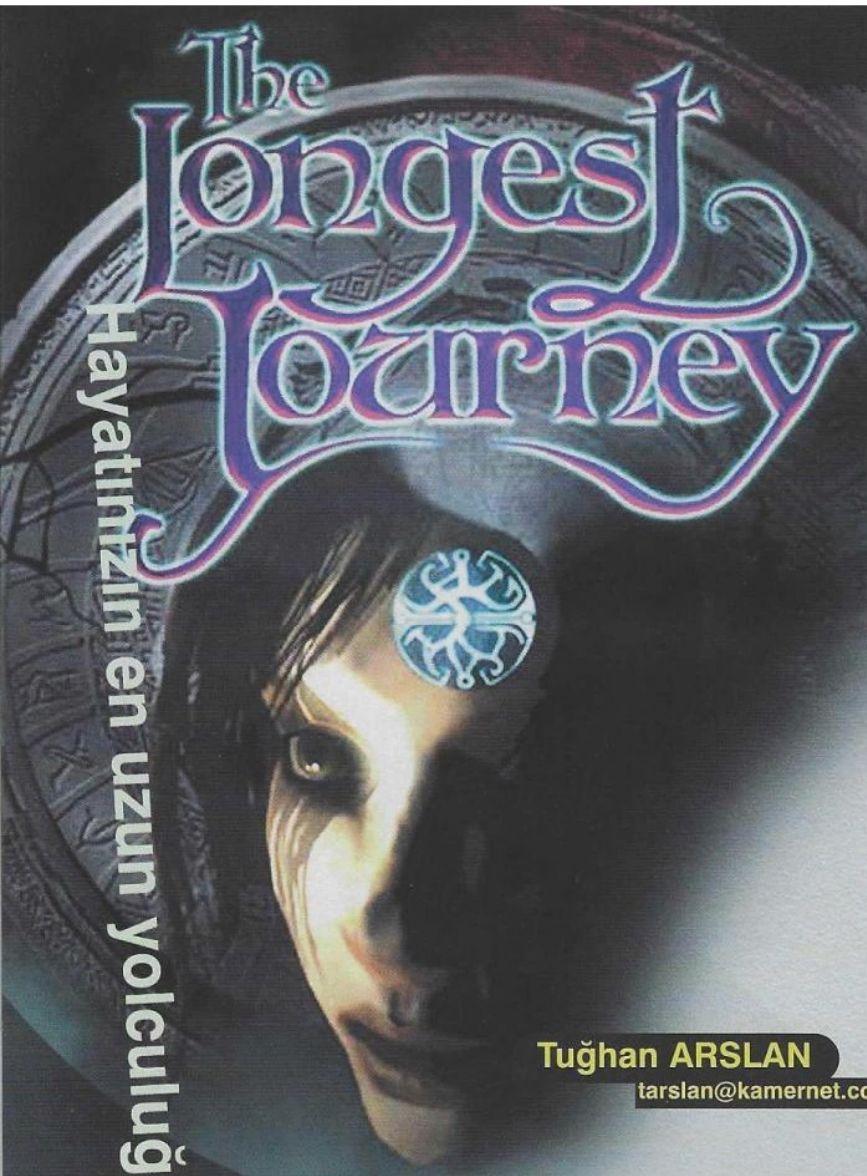
WARHAMMER

OYNUYORUZ

Nüshetiye Cad. No:53/1A Beşiktaş / İstanbul
0542 3941466 - 0532 5825689

The Longest Journey

Hayatınızın en uzun yolculuğuna çıkmaya hazır mısınız?



Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

Aranızda bu yazıyı okuyan kaç kişi 90'lı yılların başlarında üst üste çıkan o güzelim Adventure oyunlarını biliyor? Bundan 5-6 sene öncesinde Adventure oyunları şimdikinin aksine epey bir popülerdi. Yaz aylarında sıcaktan ter su içinde camdan vuran güneşe aldırmadan o sevimli, rengarenk, esprili, komik, korkunç, kafa yorucu Adventure oyunlarını oynadığım günleri asla unutamam. Eminim benimle aynı şeyi düşünen, o dönemlerde aynı şeyleri yaşamış, ve belki de bu yazıyı okuyan pek çok kişi vardır. Ve eminim o kişilerde Adventure oyunlarının şu son dönemdeki can çekişmelerini görüp en az benim kadar üzülüyorlardır. Eğer o zamanlar Adventure oyunlarının bu hale geleceklerini bilseydim, inanın her çıkan Adventure oyununu alıp özel kutularda saklardım. O oyunlardan aldığım zevki şimdiye kadar hiç bir oyunda bulamadım desem sanırım yalan olmaz. Daha da bir mucize olmazsa bulabileceğimi pek sanmıyorum. Çünkü, insanlar artık haftalarca kafa yorup biraz beyinlerini çalıştıracak oyunlardan çok, düşmanların kafalarını kopartıp beynini duvara yapıştırdıkları oyunlara ilgi gösteriyorlar. Teknoloji geliştikçe insanların beğenme kriterleri tam tersine basitleşiyor. Artık hiç kimse o oyuna verilen emeğe saygı duyup bitirene kadar oynamak istemiyor. Onun yerine şöyle 3 - 5 dakika bakıp biraz stres atacak oyunları oynamak istiyor. Adventure oyunları da öyle 3 - 5 dakika bakılıp atılacak oyunlar olmadıkları için bundan en büyük zararı onlar görüyor.

Bu duruma karşı yapabileceğimizde pek bir şey de yok aslında. Tüm insanları değiştiremezsiniz. Biz yine, ortama uyum sağlayan böcekler gibi, bu ortama uyum sağlamasını öğreneceğiz. Adventure oyunlarının çölde su olduğu ortama.

Neyse ki bazı firmalar hala ve inatla bu türün hayranlarını unutmayarak Adventure oyunları yapmaya devam ediyorlar. Yılda en fazla 2 veya 3 iyi Adventure oyunu çıkıyor. En azından türünün yaşamasını sağlayan iyi oyunlar. İşte bu yılın o iyi Adventure oyunlarından biriside Longest Journey.

Oyunun yapımcısı Fun Com adında Norveçli bir firma. Longest Journey aslında Norveç'de 99'un Kasım ayında çıktı, fakat diğer ülkeler için bir yayıncı firma bulunamadığı için Avrupa'nın genelinde ve İngiltere'de henüz yeni çıktı. Amerikalılar ise bu güzel oyunu oynayabilmek için daha sonbaharı beklemek zorundalar.

Longest Journey'in konusu kısaca şöyle;

Stark ve Arcadia. Bu iki dünya, bir madalyonun iki yüzü gibiydi. Stark bilimin, Arcadia ise sihirin dünyasıydı. Bilim ile Sihirin arasındaki denge, düzen ile kaosu belirliyordu. Bu dengenin bozulması demek, tüm dünyaların ve hayatın yok olacağı demekti. Bu iki kardeş dünyanın 12 koruyucusu, kimsenin giremediği bu dünyaların arasında sıkışmıştı. Dengeyi sağlayan tek koruyucunun ise süresi dolmuştu. Ve şimdi, (And Now heheheheh) Stark ile Arcadia arasındaki denge bozulmaya yüz tutmuştu. İki dünya kaosa sürükleniyordu. Bu dengeyi tekrar sağlayabilecek tek bir kişi vardı. İki dünya arasında geçiş yapabilecek biri... April Ryan...

April, 18 yaşına yeni girmiş genç bir kız. April, eski monoton hayatından sıkılıp kendine yeni bir hayat kurmak için 18 yaşının da verdiği özgürlükle, cebinde çok az miktar parayla evinden ayrılarak Venice isimli sessiz sakin bir şehre gelir. Aslında April'ın asıl amacı buradaki güzel sanatlar akademisinde okumaktır. Küçüklüğünden beri resimlere karşı olan ilgisi ve resim

“ Kabusları o kadar canlıydı ki, bazen gerçek olduklarını düşünüyordu. Belki de gerçekti !..”

çizmedeki yeteneği onu buralara getirmiştir. Kısıtlı bütçesi ile burada ufak bir pansiyonda kalan April, aynı zamanda kalan vaktinde bir Cafe'de çalışmaktadır. Yinede, bu o eski sıkıcı hayatıyla kıyaslandığında onun daha çok hoşuna gidiyordur. Ancak April'ın bir sorunu vardır, oda hemen hemen her gece gördüğü kabusları. Bu kabusları ona o kadar gerçekçi geliyordu ki, bazen gerçek sandığı oluyordu. Belki de gerçekti.

Şimdi dilerseniz, bu uzun macerayı birlikte çözelim. Ve April'ın bu kabuslarının gerçekten gerçek olup olmadığını öğrenelim. Bu arada ufak bir not; oyunda bazı bulmacaların alternatif çözümleri var. Ayrıca oyunun bazı yerlerinde karakterlerle konuşmalarda verdiğiniz cevaplar oyunun gidişatını etkileyebiliyor. Ben mümkün olduğunca bu alternatif yolları da açıklamaya çalışacağım. Ayrıca birisi ile konuşun dediğimde tüm seçenekler ile konuştuğunuza emin olun. Ha bu arada, her ne kadar çözüme bakarak ilerlemek daha kolay olsa da, asıl zevki bulmacaları kendiniz çözerek alacağınız kesin. Bu yüzden, oyunun bir yerinde çok uzun süre takılıp sıkılmadığınız sürece mümkün olduğunca çözüme bakmamaya çalışın. Hatta kendinize bir sınırlama getirin, mesela “en fazla 5 kere bakacağım, 6 kere bakan .... olsun” gibi. Ben hep öyle yaparımda heh heh.

Prologue: A Lion is in the Streets

Oyuna, yine uyuyan güzel April'ın rüyalarından birinin içinde başlıyoruz. Yani... Belkide rüya değildir. Manzara oldukça güzel öyle değilmi? Ama uçurumun en ucunda durmak tehlikeli olabilir, biraz sağa yürüyelim. Oda ne? Oluşan sarsıntı ile yuvada duran büyük yumurta yuvarlandı ve tam uçurumdan düşmek üzereyken oradaki sarkan dallara takıldı. Yumurtayı oradan kurtarmanın bir yolu olmalı, belki şu ağacın kurumuş dalı işimizi görebilir. Aaa bu ağaç canlı... pardon çok salakça bir cümle oldu bu. Tabii ki her ağaç canlıdır fakat bu ağaç konuşuyor. Ağaçların ruhu. Ağaç ruhu ile biraz konuştuktan sonra ağacın susuz olduğunu anlıyoruz. Soldaki yumurtanın yuvarlandığı yuvadan bir yumurta kabuğu alalım ve bu kabuğu Inventory'e girip ağaç dalı ile birleştirelim. İşte, bu bir JENERATÖR heh heh heh. Tamam belki bir jeneratör yapmamış olabiliriz ama bu dala sıkıştırılmış yumurta kabuğu şimdilik işimizi görecek.

Ağacın sağına doğru ilerlediğimizde akan bir su göreceğiz. Boşa akan bir su. Elimizdeki yüksek teknoloji ürünü Su Yön Değiştiricisi 2000 GTX'i su üzerinde kullandığımızda ağaç amcaya su gidecektir. Ondan yumurtayı tekrar yuvasına koymasını isteyelim ve olanları izleyelim. Ooo sanırım yuvanın sahibi geldi ve görünüşe bakılırsa bu bir Ejderha. Ne ilginçtir buda konuşuyor. Demoların ardından April uyanacak ve bu Intro bölümünü bitirip gerçek oyuna geçeceğiz.

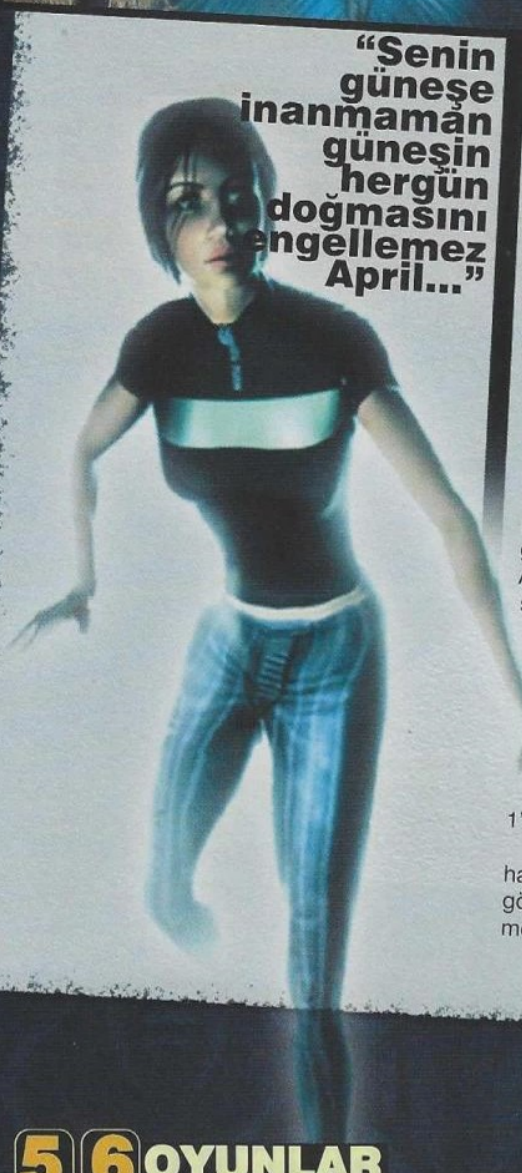
Chapter 1: Penumbra

Newport'da yine güneşli yeni bir gün. Aylardan haziran ve 2209 yılındayız. Bundan 209 yıl ilerisi ve hava tıpkı 209 yıl önceki 2000 yazı kadar sıcak. Şimdi April'ın yatak odasındayız. Öncelikle April'ı bu haliyle iyice bir inceleyelim heh heh. Sonra dolabı açalım ve karton kutunun içinden oyuncak maymunu alalım.

Maymuna Inventory'den Look diyerek yakından bakalım ve gözünü çıkartıp alalım. Evet biliyorum bir oyuncağın bile olsa onun gözünü çıkarmak çok kötü bir davranış ama... Hey, o bir oyuncak, boş verin heh heh. Neyse, yatağın yanındaki masadan resmi ve April'ın günlüğünü alalım. Oyunda ilerledikçe, April günlüğüne yazmaya devam edecek. Günlüğe yeni bir şeyler eklendiğinde ekranın üstündeki günlük ikonu yanıp sönecek. Günlüğü okumak için F5'e basmamız yeterli. Ama unutmayın, başkalarının günlüğünü okumak çok kö... Neyse. Inventory'e girip günlüğe yakından baktığımızda içinde bir kağıt olduğunu göreceğiz. Kağıdı günlüğün arasından çıkartıp bakalım. Bu Cafe'de çalışma saatlerimiz. Patrondan para almak için buna ihtiyacımız olacak. April, en geç iki hafta içinde resim çalışmasını bitirmesi gerekiyor. Odada işimiz bittiyse artık çıkabiliriz.

Odadan çıkar çıkmaz aynı pansiyonda kalan karşı odadaki Zack April'a sulanacak. Söylentilere göre Zack dünyanın en kıl erkeği yarışmasında birinciliği kıl payı kaçırmış. Sabah sabah onunla uğraşmayalım ve tersleyelim gitsin. Yandaki saksıda bir bitki var. Bundan bir yaprak kopartalım ve merdivenlerden aşağı kata inelim.

Kanepede TV'nin karşısında oturan kadın Fiona, Mickey ile birlikte Pansiyonun sahibi. Fiona ile kız kıza uzunca bir konuşalım ve konuşma bitince sandalyeden kalkıp masanın üzerindeki kibrit kutusunu alalım. Duvarda bir mantar pano var. Panoyu iyice inceleyelim. Sağ üstteki pembe renkli not kağıdı dikkatinizi çekmiştir. Notu alıp



"Senin güneşe inanmaman güneşin hergün doğmasını engellemez April..."

okuduğumuzda kayıp bir altın yüzükten bahsettiğini görüyoruz. Aaa ne tesadüf. Kağıdı Fiona'ya verelim ve yüzüğümüzü alalım. Artık Pansiyondan çıkabiliriz.

Dışarı çıkınca direk sole gidelim ve şu büyük makineye bakalım. Makinenin kabloları koptuğu için çalışmıyor. Kopan kabloları gördünüzmü? Sağ üstte. Az önce aldığımız yüzüğü bu kabloların üzerinde kullanarak makineyi geçici olarak çalıştıralım. Şimdi oyunun ilk bulmacası ile karşı karşıyayız diyebilirim. Hatta dedim. Sağda 4 ışık var ve bu her ışığın üzerinde de bir çubuk. Bu çubukların üzerinde de çevirebildiğimiz iki düğme var. Soldaki düğmeyi çevirerek alttaki kırmızı ışığın yerini değiştiriyoruz, sağdaki düğme ile de alttaki çubukları döndürüyoruz. Altında kırmızı ışık yanan çubuk dönmüyor. Burada amaç 4 çubuğu da yatay vaziyete getirmek. Size kolaylık olsun diye eğer düğmelere hiç dokunmamışsanız, 4 çubuğu nasıl yatay şekle getireceğinizi söylüyorum; Önce 1 kez sağ düğmeyi çeviriyoruz, ardından 2 kez sol düğmeyi, ardından 2 kez sağ, 1 kez sol ve son olarak 3 kez sağ düğmeyi çeviriyoruz. Bunu yaptığımızda tüm çubuklar yatay hale gelip kitlenecektir. Daha sonra soldaki tüpün havasını boşaltarak basınç oranını düşürüyoruz ve tekerleği çeviriyoruz. Artık şu boruyu tutan mengeneyi alabiliriz. Makinenin başından ayrılmadan önce yüzüğümüzü geri almayı unutmayalım.

Şimdi sağa doğru ilerleyelim. Bankta oturan Cortez April'ı selamlayacak. Cortez oldukça gizemli bir adam. Baksanıza, April'ın gördüğü kabuslardan bile haberi var. Bunu nereden öğrenmiş olabilirki? Cortez, April'ı yakında uyanıkken bile kabuslar göreceğini ve ona yardım etmek istediğini söylüyor. Bizde "Hadi len oradan" diyerek yolumuza devam ediyoruz.

Köprüyü geçince ortasında saat olan şehrin merkezine geleceğiz. Buradan gidebileceğimiz üç bölge var. Soldaki merdivenlerden Metroya, binaların arasından parka veya karşıdaki April'ın çalıştığı Cafe'ye gidebiliriz. Önce Parka gidelim ve oradan da akademiye gidelim.

Akademinin bahçesinde iki kişi konuşuyor. Onları rahatsız etmeyelim ve binaya girelim. İlk katta bir öğrenci resim yapıyor. Arkasındaki çöp kovasında sarı renkli lastik bir eldiven var. Ortası delik olduğu için çöpe atmışlar. Ne büyük bir israf bu böyle. Eldiveni alalım ve merdivenlerden üst kata çıkalım.

Burası April'ın resim çalışmalarını yaptığı yer. Ayrıca April'ın en iyi arkadaşı Emma'da bir Ejderha hologramı üzerine çalışıyor. Şimdi musluğun yanından boya ve fırçalarımızı alalım ve tuval üzerinde kullanarak biraz resim yapalım. Bu zamanın geçmesini sağlayacak. Demonun ardından Emma yanımıza geliyor ve April'a bir mesajı olduğunu söylüyor. Mesaj Cortez'den. Cortez "Çocukların düşlerini gözlerinde canlandırdıkları yerde buluşalım" diyor. Hmm. Bu adam manyakmı? Neden direk şurada bulaşalım demiyorki. Kendine gizem yapmış belli ki. Neyse. Emma gittikten sonra April resmi bırakıyor ve elini yıkadığı sırada arkasındaki hologramın bir an canlandığını görüyor. Ne yani budamı hayal? Olaylar iyice ilginçleşiyor. Merdivenlerden inip akademiden ayrılalım ve Cafe'ye gidelim.

Cafe'de çalışan bir diğer dostumuz olan Charlie ile uzun uzun konuşalım ve önündeki kavanozdan bir şeker alalım. Inventory'e girip şekeri ağzımıza atalım ve yarısını emip paketine geri tükürelim heh heh heh iğrenciz evet. Cafe'nin soluna doğru devam edelim ve orada oturan Emma ile konuşalım. Emma'nın önündeki tabaktan bir ekmek almayıda unutmayalım. Yandaki müzik kutusunun sağında bir poster var. Postere yakından baktığımızda bir çocuk resim sergisinden bahsettiğini görüyoruz. Çocukların düşlerini gözlerinde canlandırdıkları yer burası olabilirmi? Ayrıca posterin altında sergiye bir giriş bileti var. Bileti alalım ve Look ile inceleyerek serginin adresini öğrenelim. Oraya metro ile gidebiliriz fakat ufak bir sorunumuz var, oda para. Patrondan biraz maaş isteyebiliriz. Şu arkası dönük oturan şişko adam Stanley April'ın patronu. (patronlar genellikle şişko olur hehe) Stanley'den maaşımızı isteyelim ve ona günlüğün içinden çıkardığımız TimeSheet'i verelim. Patron yine bizi oyalamaya çalışır ve gak guk ederse işten ayrıldığımızı söyleyelim. Buna dayanamayıp paramızı verecektir. Bu arada Stanley bize bu gece siparişleri alan kızın hasta olduğunu ve onun yerine çalışıp çalışamayacağımızı soruyor. Bu soruya verdiğimiz yanıt Chapter 1'in bitişini etkiliyor ona göre. Şimdi Cafe'den çıkalım ve dosdoğru Metroya gidelim.

Metroya indiğimizde yanda bir makine göreceğiz. Makineye yakından bakıp bir haftalık buttonuna basalım ve çıkan ufak kameraya Cash Card'ımızı (CC) gösterelim. Evet, artık bir hafta boyunca Metroyu kullanabiliriz. Hemen ilk gelen metroya binelim.

Röportajcılar iki oldu... Allah sonumuzu hayıretsin !

Metroya binince yukarıda asılı duran metro güzergahına baktığımızda gidebileceğimiz yerleri görüyoruz. Şimdi yeni açılan yere yani Watertown Bridge'e gidelim.

Sergi binasının önündeyiz. Zencinin yanındaki kapıdan sergiye girelim ve uyuklayan görevlinin önüne bileti bırakalım. İşte Cortez orada resimlere bakıyor. Yanına gidip Cortez ile uzun uzun konuşalım ve aklımızı iyice allak bullak edelim. Konuşma bitince sergiden çıkıp metroya binelim ve tekrar East Venice'e dönelim.

Şimdi, Chapter 1'i bitirmenin iki yolu var. Eğer daha önce Cafe'de Stanley'e gece çalışacağınızı söylediyseniz Cafe'ye giderek bölümü bitirebilirsiniz. Eğer "işim var çalışamam, git başkasını bul, sana harcayacak vaktim yok, benim alnımda enayimi yazıyor hadi oradan Hamburger suratlı pis şişko" dediyseniz pansiyona dönüp Fiona ve Mickey ile konuşup TV seyrederek bölümü bitirebilirsiniz. İki ayrı son iki ayrı demo demek. İkiside çok güzel, özelliklede TV seyrederken çıkan demo. Hoş olmuş...

Chapter 2: Through the Looking Glass

Dün gece April'ın ve yanındakilerin gördüklerinin bir açıklaması olmalı. Sanırım bunu açıklayacak tek kişide Cortez. Önce şu odanın camını açalım ve dışarı bakıp biraz serinleyelim. Şu pencerenin önüne bağlı çamaşır ipini çözelim ve aşağı düşsün. Aşağıda çamur gibi bir su akıyor, ve suda şu demir ızgaranın altına sıkışmış şişme bir ördek var. Ördeğin üzerine biraz ekmek parçası attığımızda yukarıdaki güvercin ekmekleri yemek için ördeğin üzerine konup patlatacak ve ördek sıkıştığı yerden fırlayacak. Şimdi yandaki zinciri çekelim ve çamaşır ipini alalım. Artık odadan çıkabiliriz.

Aşağı kata inip Fiona ile dün gece olanlar hakkında konuşalım. Ona Cortez'i aradığımızı söyleyelim. Cortez'in nerelere takıldığını Zack'in bildiğini söylüyor. Denize düşen yılana sarılır hesabı bizde Zack Lee'ye sarılıyoruz. Üst kata çıkıp Zack'in kapısını çalalım ve Cortez'in nerede olduğunu soralım. Cortez'in genellikle boş vaktinde eski filmlerin gösterildiği bir sinemaya gittiğini öğreniyoruz. Tabii bunun için Zack kılının çıkma teklifini zoraki de olsa kabul ediyoruz. Neyse, April'ın üzerinde fantezi denemediği sürece katlanabiliriz heh heh.

Şimdi pansiyondan çıkıp merkeze gidelim. Şu yüzen mavi şey bizim ördek değilmi? ÖRDEĞİ YAKALAYIN heh heh heh. Cafe'nin önüne Gökyüzü kızarır (alı al, moru mor falan olur), nereden çıktığı belli olmayan bir rüzgar(sanki herzaman bellidir..) kahramanlarımızın(evet o biziz.) tüm vücudunu sarmalarken, bir anda çınlayan korkunç kahkaha (ha ha ha) saffet' in (zebaninin kertenkelesi) kanını dondurmuştur. (hoh dedik sonra)

Zeb : Röportaj yapmaya geldim ben!
April : Hah, bende seni bekliyodum. Gelse de Röportaj yapsak diye...
Zeb : Ala ala.. İtiraz etmicek misin?
April : Yooo niye ediyim.

April, göz kırpar. Dudaklarını aralamış, dilini dişlerinde gezdirmektedir. Zeb havaya girer... (Bariz girer yani) Lara onun kıymetini bilememiştir ama April' le farklı olacaktır. (April bariz dream' e bakmaktadır yani...)

Zeb : Tabi ya, niye edesin. Heh he... İlk soru güzel bayan, sıkı durun. (asıl bakalım daha sen...) Genellikle bayan kahramanları vurdulu kırdılı oyunlarda görüyoruz. Sen ise daha çok zeka gerektiren bir tür olan Adventure dalını seçtin. Hemcinslerin arasında sadece güzelliğinle değil, aklınla da sivrilmek nasıl bir duygu? (Hani güzellikle zekanın çarpımı 1 di ?)
April : Güzel soru Zeb! Şu arkandaki çocuk kim?
Zeb : Hmm O mu? O, dream... Yardımcım. Sorumuza dönelim. Diyorum ki hem güzelsin, hem de zekisin? (ne diyosun? he he)
April : Yardımcın demek... Pek de şirinmiş.
Zeb : Evet şirindir kerata. Güzelliğine ve zekana dönsek.
April : Dream, uzak kaldın biraz. Şöle yanıma gelsene...

Zeb sinirlenmeye başlamıştır. Yani April' da bi hoştur. Kendisini kıskandırmak için, Dream' i kullanmasının amacı ne olabilir ki? Ne gerek var bu cilveye?...

Zeb : Peki April, başka soru. Oyun iki ayrı dünyada geçiyor. Bilimin dünyası, Stark ve Sihrin dünyası, Arcadia. Ve sen iki dünya arasında gidip geliyorsun. Adaptasyon zor olmadı mı? Bana kalırsa süper oynamışsın gerçi... (evet zeb, böle devam et!)
April : Zor oluyor tabi. Ne dersin dream? Böyle karşımızda biri varken pek rahat olamıyoruz galiba.
Zeb : Heh he.. çok zekice bir espriydi. (evet evet zekice espri hehe)
April : Dream, akşam benimle bir yemeğe ne dersin?
Zeb : Yemekten önce şu röportajı bitirsek April. Sonra yardımcım ve ben yemeğe geliriz. (yardımcın ve sen?)
April : Zeb, bi sn lütfen. Dreamcim, benim evimde olalım akşam. Kırmızı şarap ve alev alev yanan şömine...
Zeb : Bende bende...
April : Ropörtaj için, teşekkürler Zeb.
Zeb : Ben...

Zaten bu karıların hepsi aynıdır. Hiç güzel değildi. Ne o öle? Bele bak, 70cm. Yuh yani. Üstelik aptaldı da. Şömineymiş, kırmızı şarapmış. bla bla bla... Salaklar. Aptallar. Toposh Dream. ühühühüh...

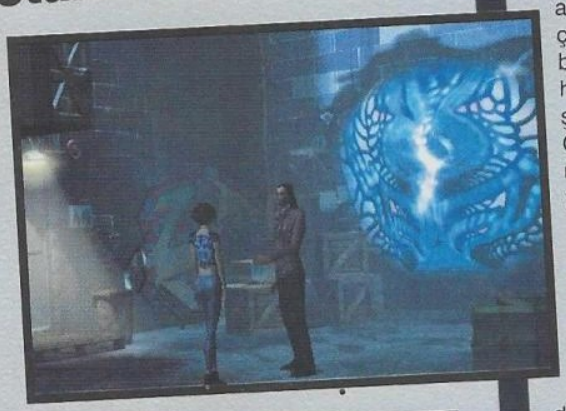
Şimşek çakar yeniden, arkasından gelen gök gürültüsü kulakları sağır eder adeta. Kahramanımız (artık tek kaldı.) karanlık gök yüzüne doğru yükselir.
Derinden gelen inlemeler. (Ne acaba?)
Ve bir çıtırtı... (Yeme röportaj kasetini zeb!)

gittiğimizde ördeğin orada takıldığını göreceğiz. Ördeği alıp yakından inceleyelim. Üzerine patlayan yere bir yara bandı yapıştırılmış. Kim yapıştırdı bunu? Neyse, sökelim gitsin. Artık ördek fıslamaya ve yavaş yavaş sönmeye başlıyor. Sönsün, bir mahsuru yok. Ha bu arada gelmişken Cafe Fringe'e girip Charlie ile dün olanlarla ilgili konuşalım.

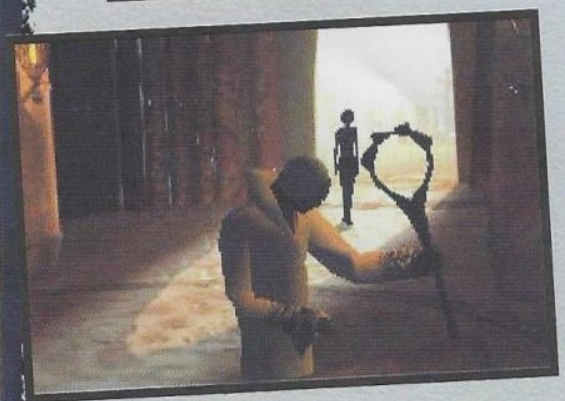
Şimdi metroya gitmeliyiz. Metroya inince, soldaki raylarda bir kıvılcımlanma göreceksiniz. Yakından Look ile bir bakın. Evet, orada bir anahtar sıkışmış ve onu almamız gerekiyor. Inventory'e girip önce çamaşır ipi ile mengeneyi birleştirelim. Ardından da sönmüş ördeği şişirelim ve bu şişmiş ördeği sapına ip bağladığımız mengeneye geçirelim. Bu mengeneyi ördek sönene kadar açık tutacaktır. Artık bu yeni oltamız ile aşağıdaki anahtarı alabiliriz. Vay canına, biz bir dahiyiz galiba. Bu bulmacayı bulanı kutluyoruz ve ilk gelen metroya binip büyük şehir Metro Circle'a doğru yol alıyoruz.

Şehre girdiğimizde önce grafiklerin güzelliği karşısında ister istemez akan salyalarımızı siliyoruz ve uçan arabalara şaşkın ifadelerle bakarak sağdaki yoldan ana caddeye çıkıp, oradan da sağa devam edip Mercury sinemasının önüne geliyoruz. Sinemaya girişler kapalı, içeri girmenin başka bir yolunu denemeliyiz. Önce şu yerleri silen mongol ile konuşalım ve önündeki çöp kovasını itelim. Kovanın altındaki gaz veya çöp suyu yada her neyse ortaya çıkacak. Sağda direğe yaslanmış duran dedektif ile konuşalım. Dedektif olduğu çok belli ediyor öyle değilmi? Dedektife daha önce Cafe'den aldığımız şekerlerden ikram edelim. Dedektif şeker paketini yere atacak ve bu yerleri temizleyen mongolu biraz sinirlendirecek. Hmm. Şekerlerden birazını şu yerdeki çöp suyuna sürelim ve bu şekerleri dedektife verelim. Biraz daha şekeri kim istemez. Yalnız bu şekerin tadı biraz farklı, kusturtucu... (aslında onu kusturmak için eline Overdose'u verebilirdik, daha etkili olurdu hehe) Dedektifin yerleri pislettiğini gören mongol onu elindeki süpürgeyle caddeye kadar kovalayacak. Bu arada caddede peşindeki süpürgeli mongoldan kaçan dedektif şapkasını düşürecek. Sola yürüyüp caddeye çıkalım ve yolun ortasındaki şapkayı alıp tekrar Mercury sinemasının önüne dönelim. Biraz önce dedektifin durduğu yerde bir elektrik kutusu var. Kutuya yakından bakalım ve metrodan aldığımız anahtarı deliğe sokup kutuyu açalım. Bu şu sinemanın ışıklarının kontrol edildiği kutu olmalı. Gördüğünüz gibi kablolardan biri bozulmuş. Gördünüz değilmi? Güzel. Şimdi daha önce sevimli ördeğin üzerinden söktüğümüz yara bandı ile eldiveni birleştirelim ve bu eldiveni bozuk kablo üzerinde kullanıp iyice bozalım. Sinemanın dış ışıkları söndü ve mongol tamir etmek için yandaki kapıyı açıp depoya gitti. Ancak kapıyı açık unuttu. Onun ardından bizde gidelim ve depoya girelim. Biraz ilerleyince yangın çıkışı kapısının önüne geliyoruz. Kapı sadece içerden açılıyor, bu demektir ki onu birilerinin açmasını bekleyeceğiz. Bu yıllar sürebilir. Şimdi oraya bir çadır kuralım heh heh. Şu duvardaki gölge silah tutan bir adama ne kadar benziyor. Aslında sadece şu soldaki çöp torbasının gölgesi. Bu gölgeyi biraz daha adama benzetebiliriz. Önce şu dedektif şapkasını çöp yığınının üzerine koyalım. Ardından da oyuncak maymunu kurup paketlerin arkasına bırakalım. Minik maymun sonunda bir işe yarayacak sanırım. Şimdi şu kapının yanındaki çöp kovasını açıp içine kibrit atalım. Bu yangın alarmını çaldıracak ve mongol kardeş kapıyı açıp depoya girecek. O duvardaki gölgeden korkup maymun dansı yapa dursun, biz yangın çıkışından sinemaya girelim.

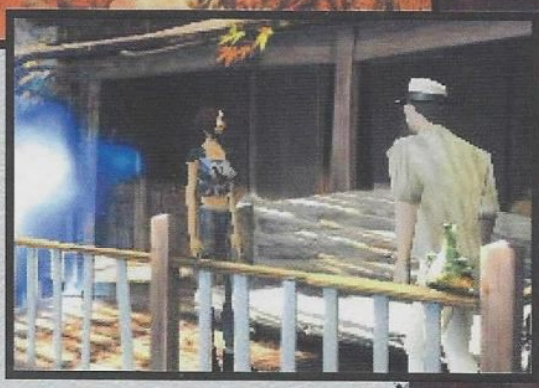
"Eskiden Dünya dediğimiz tek bir yer vardı. Şimdi ise Stark ve Arcadia.."



İşte Cortez orada oturmuş film seyrediyor. Sinemada ikisinin dışında kimse yok. Yanına oturup Cortez ile konuşalım. April'a bu gece uyuduğunda hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını söylüyor ve daha detaylı anlatmak için onu depoya götürüyor. Birazdan göreceksiniz çok ilginç. Cortez bir boyut kapısı açacak ve bu Hologram değil. Şimdi, dengenin geleceği April'ın ellerinde. Hayatınızın en uzun yolculuğuna çıkmaya hazır olun. Konuşma seçeneği çıktığında "Ok, i'll do it" diyelim ve yavaş adımlarla boyut kapısına doğru ilerleyelim. Ha bu arada, paketlerin arkasına bıraktığımız küçük maymunu almayı da unutmayalım.



Boyut kapısından geçince, demonun ardından kendimizi bir tapınakta buluyoruz. Sağa doğru ilerleyelim ve oradaki rahip ile konuşalım. Daha doğrusu konuşmaya çalışalım. Rahip İngilizce değil de başka bir dilde, Alltongue dilinde konuşuyor. Aranızda Alltongue bilen varmı? April'da bilmiyor. Rahibin her dediğine kafa sallayıp "Listen" dediğimizde söylediklerini yavaş yavaş anlamaya başlayacağız ve en sonunda her dediğini anlayacağız. Pederin dediğine göre April artık kulaklarına ve diline hükmetmeyi öğrendi. Vay vay, keşke dil öğrenmek bu kadar kolay olsaydı. April artık Alltongue dilini konuşabiliyor ve anlayabiliyor. Konuşmanın sonunda peder tapınağın kapılarını açıp bizi dışarı



çıkartacak.

Arcadia'ya hoşgeldiniz, yani sihir dünyasına. Burası Marcuria şehri. Marcuria? Neyse. Rahip Vestrum Tobias biraz şehri gezmemizi söylüyor ve bir sorumuz olursa tapınağa geri dönebileceğimizi söyleyip gidiyor. Arcadia'da ilk gezimize başlıyoruz.

Önce şu Pazar meydanındaki tüccarlarla konuşalım. (tüccar?) Şu soldaki üçkağıtçı ile konuştuğumuzda eğer oyunu kazanırsak değişik ödüller kazanabileceğimizi öğreniyoruz. Ödüllerden birisiside şu konuşan kuş. Yalnız şimdilik oyun oynayacak paramız yok. Elimizde olan tek şey altın yüzüğümüz ve ne ilginçtir Arcadia'da altının bir değeri yok. Gördüğüm o kadar şeyden sonra doğrusu bunu duyduğuma hiç şaşırmadım heh heh. Neyse. Birazda sağdaki "HARİTAAA" diye bağıran adamla konuşalım. Sanırım bu adam Türk heh heh. Stili bizim tüccarlara oldukça benziyor çünkü. Şimdi pazardan çıkıp yukarı doğru devam edelim ve çıkan harita ekranından City Gate'e gidelim. Buradan da sağa yürüyüp limana gidelim. Vay, şu gemilerin büyüklüğüne bakın. Soldan gidelim ve orada sandığın üzerinde oturan yaşlı denizci ile konuşalım. Anlattığına göre pazardaki üçkağıtçının ödül olarak verdiği konuşan kuş bu zavallı denizcinin kuşuymuş ve ismi de... Kuş muş heh. Oldukça yaratıcı bir isim. Düşünsenize birisinin sizi "Hey İnsan!" diye çağırdığını. Her neyse. Denizci amca ile konuşup eski denizcilik hikayelerini dinleyelim ve konuşma bitince karşısındaki büyük geminin önündeki adamla konuşalım. Artık etrafı yeterince biliyoruz, tapınağa dönebiliriz.

Tapınağa girdiğimizde Rahip ile konuşalım ve bize Arcadia'nın hikayesini anlatmasını isteyelim. Uzun bir konuşmadan sonra olaylar biraz daha açıklık kazanıyor. Tabii buna açıklık denirse. Konuşma bitince sağa gidip tekrar pederle konuşalım ve Brian Westhouse'un yerini bilip bilmediğini soralım. Pazardaki harita satıcısının bilebileceğini söylüyor. Tapınaktan çıkıp pazara inelim ve Harita satıcısı ile konuşalım. Adam Brian Westhouse'un yerini söylememekte inat ediyor. İnatla sormaya devam edin, gerekirse yalvarın heh heh. Bu arada konuşma sırasında sipariş verilen haritaları dağıtan çocuğun kovuluşuna şahit oluyoruz. Harita satıcısına yeni dağıtıcı olarak bizi işe almasını isteyelim ve işe girelim. Şimdi amacımız Delivery List'de ismi yazan kişilere sipariş ettikleri haritaları götürmek ve haritayı aldıklarına dair imzalarını almak. Listenin ikinci sırasında kim var tahmin edin. Brian Westhouse. Ancak ilk önce Kaptan Nebeve'ye haritasını teslim etmeliyiz.

Pazardan çıkalım ve limana gidip sağdaki büyük geminin önüne gelelim. Buradaki adam ile konuşalım ve onun Kaptan Nebeve olduğunu öğrenelim. Ona haritasını verelim ve bahşişimizi alalım. Yalnız Delivery List'i imzalamasını istediğimizde kaptan kıllık çıkartacak ve imzalamayacak. İmzalaması için ısrar edin. Gerekirse yalvarın diyeceğim ama dilim varmıyor heh heh. Adama imza attırmanın tek yolu ona müzik çalmak. Evet bende ne alaka demiştim. Kaptan belki müziği çok seviyor ama bu onun manyak olmadığını göstermez. Neyse, limandan ayrılalım ve şehir kapılarının önüne gidelim. Solda bir müzik aletleri satıcısı var. Önce onunla melodik bir konuşma yapalım ve kaptanın verdiği bahşiş ile (gıcık kaptan) ona bir flüt alalım. Tekrar kaptanın yanına dönelim ve flütü kaptana... eee çalalım. Bu sayede o çok değerli imzayı yani X işaretini almayı başarıyoruz.

Şimdi Pazar meydanına dönelim ve Stark'daki patronumuz gibi şişko olan Arcadia'daki patronumuza daha önce eski patrona TimeSheet'i verdiğimiz gibi Delivery List'i verelim ve ikinci işimizi alalım. İkinci harita Brian Westhouse'un evine gidecek, fakat adresi bilmiyoruz. Merak etmeyin, patron size mükemmel bir şekilde adresi tarif edecektir. Adamın adres tarif etme şekli onun bir Türk olduğu hakkındaki şüphelerimi arttırdı heh heh. İnanın gülmekten yerlere yatacaksınız. Neyse, pazardan çıkalım ve haritada yeni beliren Westhouse'un evine gidelim. Brian'ın evinin oldukça güzel bir manzarası var. İşte orada oturuyor. Brian ile uzunca konuşalım ve ona haritasını verip Delivery List ile imzasını alalım. Brian'ın anlattığına göre Cortez ile ikisi eski arkadaşlarmış. Baya bir eski. 1940'lı yıllardan. Yani yaklaşık 300 yıl önce. Vay, Arcadia'da zaman oldukça ağır ilerliyor demek ki. Peki ya Cortez? Onun hakkında hala pek bir şey bilmiyoruz. Brian ile konuşmamız bitince tam evden ayrılacağımız sırada bize eskiden ona Cortez'in verdiği çalışmayan bir Cep Saati veriyor. Belki bu saatte bizi tekrar Stark'a götürmeye yarayacak boyut kapısını açmamızı sağlayacak bir şeyler gizlidir. Şu mantar panosundan aldığımız iğneyi saate sokarak çalıştırdığımızda bir boyut kapısı açılacak ve tekrar Stark'a döneceğiz.

Eskiden Dünya dediğimiz sadece tek bir yer vardı. Şimdi ise Stark ve Arcadia var. Bu iki dünya eskiden bir bütündü. Fakat gözü doymaz insanoğlunun her zaman her şeye burnunu sokması ve hep en iyiyi yapma çabası ile sürekli gelişmesi, herkesin kendini bir tanrı gibi görecek duruma gelmesi dünyayı bir kaosa itti. Bu durumu engellemek için dünya ikiye ayrıldı. Bilimin tek olduğu, sihirin yerinin olmadığı Stark. Ve sihirin hüküm sürdüğü Arcadia. Bu iki dünyayı dengede tutması için 13 gardiyan vardı. 6'sı Stark için, 6'sı Arcadia için. Ve bir Gardiyanda her ikisi için. Bir kadın. 100 senede bir başkasının yer alması gereken, dengeyi sağlayan kişi bu kadındı. O dengeyi sağlayacak kişi olmadan, her iki dünyadaki denge bozulacak ve sonunda yok olacaktı. Ayrıca Arcadia'da Vanguard adıyla bilinen bir grup vardı. Onlar dünyanın tekrar eskisi gibi bir bütün olmasını savunuyorlardı. Ancak bu olmamalıydı. Çüknü bu kaos demekti.

Gördüğünüz gibi bu konu karşısında kafayı yemiş durumdayım arkadaşlar. Bakalım başımıza daha neler gelecek. Cortez ile konuşmamız bittikten sonra tekrar Venice'e geleceğiz. Şimdi tek yapmamız gereken Cafe'ye gitmek ve Emma ile konuşmak. Konuşma sonunda yine iki seçeneğiniz var. Zack kılını ekebilir, veya sözünüzü tutup onunla yemeğe çıkabilirsiniz. Her halükarda Chapter 2 bitecek ve 2. Cd ile oyun devam edecek.. Evet arkadaşlar, tam çözüm oyunun ilk CD si ile birlikte bu aylık bitiyor. Oyunun 4 Cd olduğunu söylemişmiydim? Her neyse. Longest Journey son yıllarda çıkan en iyi adventure oyunlarından birisi. Adventure sevenlerin kesinlikle alması ve oynaması gereken inanılmaz güzel bir oyun. Şiddetle tavsiye ediyorum. Sırf April için bile alınır he he he. Gelecek ay çözüme kaldığımız yerden devam edeceğiz.

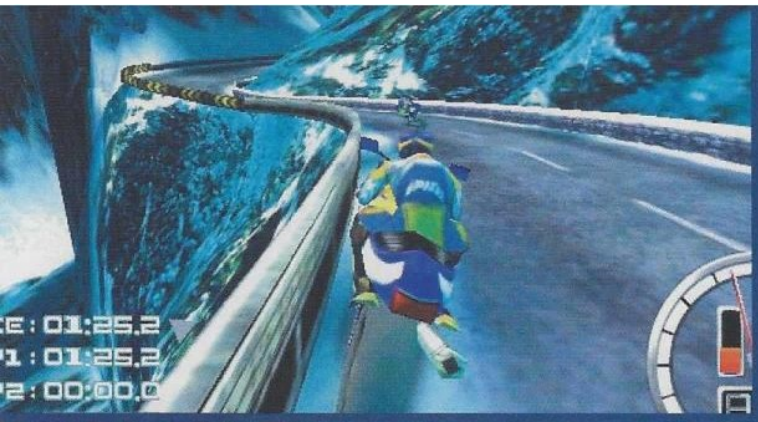
Sevgiler,
Saygılar...

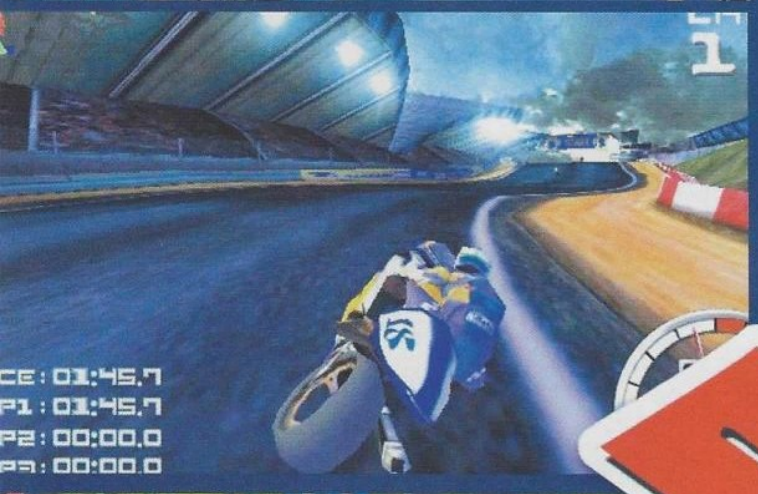
4 CD

FİRMA: Fun Com
TÜR: Adventure
SİSTEM: P166 - 32 Mb Ram - 300 Mb HD - Win 95/98 - DirectX 7.0

Son yıllarda çıkan en güzel Adventure' lardan biri. Özellikle oyunun atmosferi mükemmel. Şimdiden bir "klasik" diyebiliriz. Hatta dedik!

% 98

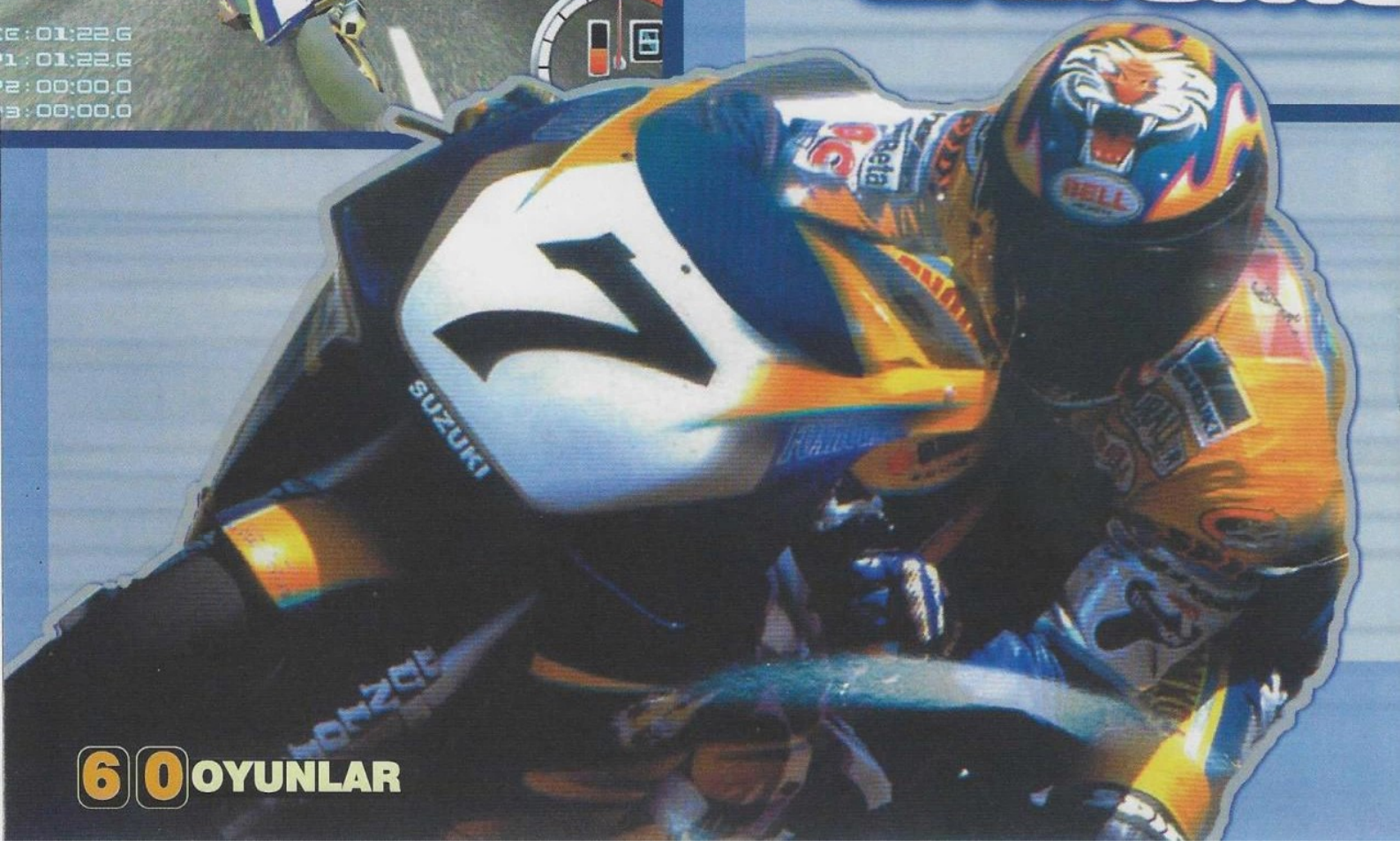




Son günlerde deli gibi formula 1 izlerken bu motor yarışı da nereden çıktı anlayamadım! Zaten F1 sarmış her yanımızı. Bir de başımıza motor yarışlarını salıyorlar. Hayır istemiyorum. Tamam belki güzel kazalar oluyor, eğlendiriyor insanı ama yine de olmaz. Anladığım izlediğim tek motor yarışı Micheal Doohan'ın yarıştığı yarışlar. Kalanları boşverin gitsin. En güzeli F1. Son günlerde hakkinen ve coulthard biraz arayı kapasalar bile ortada pek değişen bir şey olacağını sanmıyorum. Hem Schumi bu sefer sona çok yakın umarım bu sefer bir sorun çıkmaz ve şampiyonlar şampiyonu layık olduğu kupayı alır. Sırf muhalefet olacağım diye Schumi'ye haksızlık yapan zihniyette oturduğu yerden kızaracak. Tabii bu arada hala meg'in benim formula 1'den anlamadığımı iddia etmesi komik bir durum. Şimdilik susup F1GP3 çıktığında multiplayer'da boyunun ölçüsünü alacağım günü bekliyorum. Tamam farkındayım bir motor yarışı yazısı yazmaya çalışıyorum ama F1 daha iyi di mi? Neyse...

Bu oyunu bir oyuna benzetiyorum ama ismi aklıma gelmiyor bir türlü. Hatta hatırı sayılır bir zamandır da monitörle kesişiyorum ismi aklıma gelsin diye. Aslında hemen, hemen aynısı ismi aklıma gelmeyen oyunun... Ya neydi.... (2 saat 13 dakika sonra...) BULDUM!. Moto Racer. Çıktığı zaman beni epey başında tutmuştu. Şimdi karşımda bu oyuna benzeyen güzel bir motor yarışı var. Tamam süper ötesi bir oyun değil ama arcade türü motor yarışlarından bekleneni veriyor. Ne yapmalıyım. Sakin olmalıyım en başta. Ön yargılı olmamalıyım. Yoksa Polat kızıyor. Sonuçta bol bol

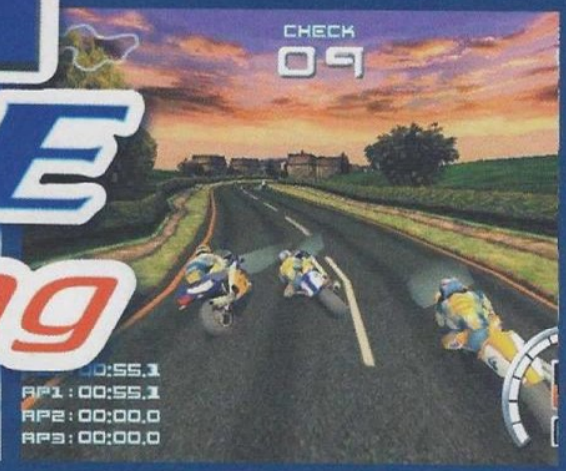
SUZ ALS Extreme



Rüzgarı hissetmeye ne dersiniz? "Suzuki Team Sizleri Bekliyor"

UKI
TARE
e racing

Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com



oynadım. Tek kelimeyle oyunun özeti; Güzel! Uzun uzun anlatımı ise zaten aşağıda sağda solda var. Pek bir şey beklemeyin oyundan. Dediğim gibi bir arcade. Yine de arcade diye su kaçırmamışlar. Eğer isterseniz gerçekçilik öğelerini kullanabiliyorsunuz. Doğrusu da bu zaten. Aferin yapımcılara. Bu tür oyunlarda gerçekçilik çok önemlidir benim için. Eğer saf arcade olsaydı hayatta oynamazdım. Oyun için araştırmalar yaptım klasik olarak. Herkes Dreamcast versiyonunu çok fazla övmüş. Pc versiyonu ise dediğim gibi gayet güzel ve eğlenceli.Arcade motor yarışı meraklılarının kesinlikle görmesi gereken bir oyun. Mesela yaptığım araştırmalarda öğrendim ki oyun sega rally ile büyük benzerlikler içindeymiş. Şu durumda Moto Racer'la kanka olmalılar. Oyunun kontrolleri biraz zor. Hatta Çok zor. Motoru ayakta tutmak neredeyse imkansız. Bilgisayarın kullandığı motorların ip gibi hatasız dönmesi ise daha da sinir bozucu bir durum. Tabii bu söylediklerim oyunu yeni oynayanlar için geçerli. Oyunda ustalaştıkça bütün bu handikaplar ortadan kalkıyor. Bu derece zor olmasıda oyuna ayrı bir hava katıyor. Siz daha motoru düz tutmaya çalışırken bir de rakibinizi geçmeye çalışıyorsunuz. Gayet zevkli bence. Öyle kolay lokma yok!!! Son 1 sene içinde çıkan motor yarışı oyunlarından en iyi iki tanesinden biri bu oyun bence. Diğeri ise herkesin bildiği gibi benim hastalığım olan GP 500. İsminde "extreme" kelimesi geçmesini ise kesinlikle hak eden ender oyunlardan. Çoğu oyun extreme diye zırvalayıp neredeyse ekran karşısında uyutacak kadar yavaş. Yine de Ubi Soft'un bu iş üzerinde biraz daha yol alması gerekiyor. Sanırım bundan sonraki oyunlarıyla büyük bir zafer kazanacaklar. Oyunda gayet eğlenceli amaçlar var. Süper güzel yarışıp ilk önce yedek takıma sonra da A takımına girip (Eskiden A takımı diye harika bir dizi vardı. O geldi aklıma şimdi.) Suzuki Racing Team'in ünlü pilotlarıyla yarışacakmışız. Yapımcılar bize bütün bunları yaptırabilmek için oyunda akıcılık olması gerektiğini göz ardı etmemişler. Çünkü genelde böyle oyunlarda bunu yapabilme gücümüz olmadığını düşünürüz, ama bu oyunda 'sonuna kadar varım' diyebiliyorsunuz. Motor yarışı deyince aklınıza gelen ilk şey: hız, heyecan vs şeylerdir. Bunların hepsi bu oyunda mevcut. Menüler konusunda biraz özensizlik yaşanmış o kadar. Bu da o kadar önemli bir ayrıntı değil. Daha güzel olan şeyler var. Oyunu oynadınız, ilk önce yedek takıma seçildiniz, sonra abartıp A takımına geçtiniz, Suzuki Team'le birlikte yarışıp her yerde rakiplerinizi ezdiniz geçtiniz oyun bitti sanıyorsunuz dimi? Hayır... Şimdi Suzuki Team'e karşı yarışma şansınız var! Bu oyunu buralara kadar oynayan biri varsa kesinlikle onunla multiplayer oynamak istemem Çünkü oyunun gerçekten zevkini almış ve büyük ihtimalle ustası olmuştur. Yorumlar bu kadar. Biraz oyun oynanışı hakkında bilgi iyice yazıyı perçinleyecek. 9 tane yarış var ve siz bu yarışlarda yaptığınız derecelere göre, Suzuki Team'e bir adım daha yaklaşmış ya da uzaklaşmış olacaksınız. Hey yarış sonunda yaptığınız derecelere göre puanlar alıyorsunuz ve yeni yarışlara katılıyorsunuz. Sezon sonunda şampiyon olmadan yeni bir sezona geçemiyorsunuz. Oyun ilerledikçe daha hızlı motorlarla yarışma şansına sahip olacaksınız. En sonunda ise Suzuki'nin en hızlı motoru olan GSX-R'ı kullanabileceksiniz. Reverse Challange ise yine aynı ama aradaki tek fark oyunu tüm pistleri tersten yarışacak olmanız. Buradan pist seçiminizi vs yaptıktan sonra biraz önemli olan bir kısım var. Modify Bike. Power, steering ve braking seçenekleri. Power motorun gücünü arttırır ya da azaltır. Steering dönüş açınızı belirler. Braking ise fren kontrollerinizdir. Yaptığınız derecelere göre buradan yapacağınız ince ayarlarla derecelerinizi geliştirmeye çalışın. Oyun içinde kendi kendine bittikçe dolan bir turbonuz var. Zor da kaldığınız zaman ve geniş düzlüklerde bunu kullanmayı ihmal etmeyin. Gayet işe yarar bir fonksiyon. Son olarak, Oynanabilirliği biraz zor olan ama oynadıkça alışılan güzel bir oyun Suzuki Alstare. Diğer firmalar sanırım bu arcade motor yarışından bir şeyler öğrenmiştir. Moto Racer'dan aldığımız zevki bu oyunda da sonuna kadar alabiliyoruz. Sanırım en önemlisi de bu. Uzun zamandır o oyun kadar iyi bir arcade oyunu bulamamıştım çünkü.Üzerinde gayet uğraşılmış ve emek harcanmış bir oyun. Basit 2 ay da tamamlanan oyunlara hiç benzemiyor.Oldukça ayrıntılı.. Paranızın hakkını sonuna kadar veren bir oyun. Bir de Oyunu yazan insan için daha zordur böyle güzel oyunlar. Çok oynarlar... Oyunun her yönünü yazma hissi uyanır güzelliğinden dolayı. Yazmazsa okuyucuya madara olma durumu olur ortada. Bir de Zebaninin sopası. Daha da önemlisi emeğe saygısızlık olur. Hasbro tarafından Türkiye'ye orijinal olarak sunulan oyunun kopyasını almamanızı tavsiye ediyorum. Zaten oldukça uygun bir fiyatı var. Önceden de dediğim gibi; Ucuza oyun alacağım diye, gidip paranızı kalitesiz kopyalara harcamayın. Orjinalini alarak her türlü garanti ve teknik desteğe sahip olacağınızı da unutmayın... Gelecek ay görüşmek üzere....

1 CD

FİRMA: Ubisoft
TÜR: Racing
SİSTEM:
P II 233 - 32 Mb Ram - 10Mb Hdd
Win 95/98 - 3D Accelerator

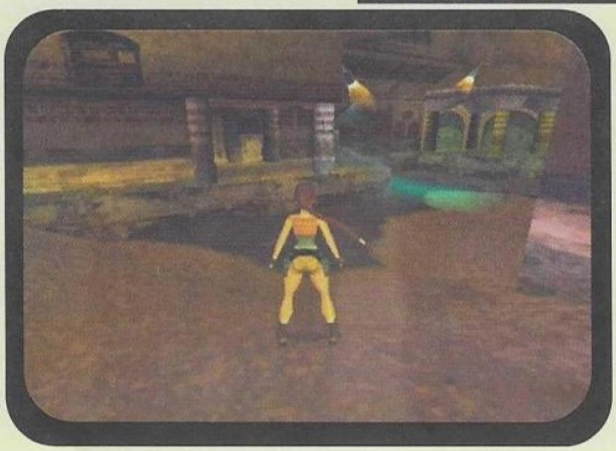
Tam profesyonellere göre Suzuki. Öyle motora binip gezmek için değil. Tavsiye olunur

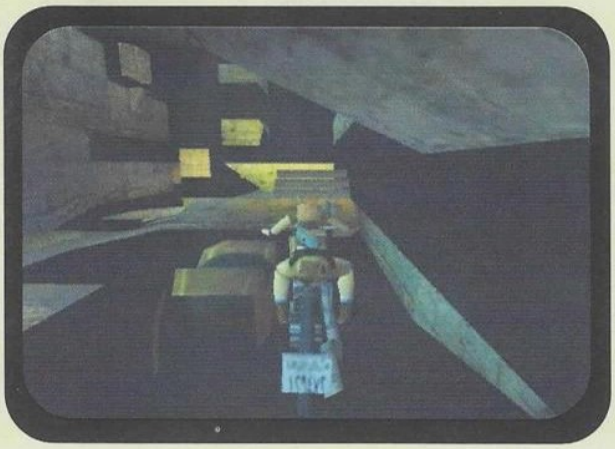
Türkiye Temsilcisi:
Odyssey Entertainment
Tel: 0212 233 10 50-51

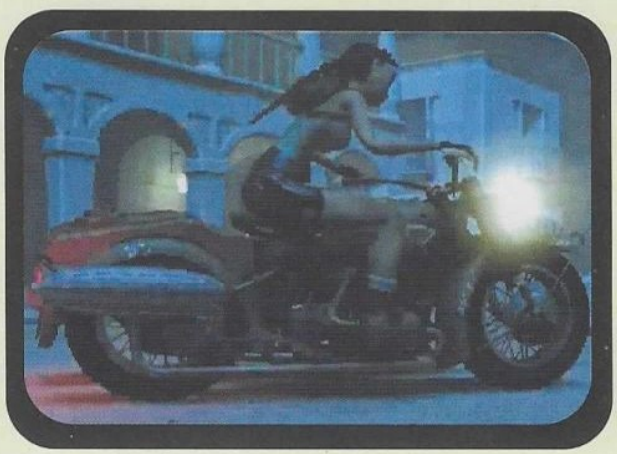
% 80

İnanılmaz macera hala devam ediyor. Yakında tarihe geçeceğiz heralde. Buyrun;

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com







MB RAIDER
LAST REVELATION
TAM ÇÖZÜM

Tekrar merhaba sevgili Lara Croft kitlesi heh heh. Aslında sevgili rehineler veya sevgili işkence mağdurları da denebilir. Benim için ise, artık denilecek pek bir şey kalmadı aslında. 5 aydır kendime demedik şey bırakmadım zaten. Tomb Raider 4, hayatım boyunca unutamayacağım bir darbe olarak beynime kazınacak. Bundan böyle her sene şubat ayını Tomb Raider ayı olarak kutlamayı düşünüyorum. Bu ay da son 5 aydır olduğu gibi ay sonuna doğru derginin cehennem Zebanisi bütün direnişlerime rağmen beni içinde bir bilgisayar, bir Tomb Raider 4 CD si, duvarda bir Lara Croft posteri ve 3 günlük yiyecek içeceğin olduğu (bir şeyler unuttum sanki ama neyse) 2 metrekarelik bir odaya kilitledi ve yazıyı diskete kopyalayıp Rtf biçiminde kaydedip, disketi de demir parmaklıkların arkasından karşıdaki bilgisayarının üzerinde duran kertenkelesinin kafasına fırlatmadan da buradan çıkartmadı. Aslında odanın anahtarını yuttuğu için genellikle istesede 3 günden önce çıkartamıyor. Çok fazla Cola içiyor ya ondan olsa gerek anlarsınız ya heh heh heh. Neyse. Lafı çok fazla uzatmadan bu ay ki çözüme dalıyoruz arkidişler.

LEVEL 25 - CITADEL GATE

Bölüme başladıktan sonra biraz ileride yerde yaralı bir asker görüyoruz. Adamın yanına yaklaşalım ve onunla konuşalım. Azziz bize bir yaratıktan bahsedecek. Konuşmamız bittikten sonra yol boyunca devam edelim ve neden bahsettiğini daha iyi anlayalım. Bu yaratıkla hiç uğraşmadan depar atarak hızla önünden geçelim ve yürümeye devam edelim. Mavi ışıklı bir yere geldik değilmi? Evet. Oradaki tümseklere tırmanarak yukarı çıkalım ve duvardaki boşluğa çıkalım. Aşağı indiğimizde ufak bir ara demo bizi bekliyor.

Karşı duvarda yani kuzeyde duran ortadaki kolu çekelim ve odanın güneybatısındaki yere çıkıp oradaki kolu çekelim. Daha sonra aşağı inip en soldaki kolu çekelim. Kafanız allak bullak olduysa okumaya devam edebilirsiniz heh heh.

Şimdi size en uzakta olan mezarlığın oradaki delikten aşağı inelim ve koridor boyunca ilerleyelim. Burada bir kol var fakat kolsuz bir kol. Yani kol, kol olmaktan çıkmış. Yok yine olmadı galiba. Neyse oraya levyemizi sokuşturduğumuzda kol görevi görecek ve diğer mezarlığın altındaki koridorun kapısı açılacak. Bulunduğumuz delikten çıkıp diğer deliğe girelim ve oradaki kolu çekelim. Şimdi yapmamız gereken bir şey var, çekirge istilasına uğramadan hemen tabanları yağlamak. Hemen koridor boyunca koşarak açılan kapıdan geçelim ve yukarı çıkalım. Burada bir ip için özel olarak yapılmış bir ara demo çıkacak. Ben buna İpDemo diyorum ha ha ha. Komikliğimi de yaptıktan sonra çözüme devam edebilirim. Koşarak ipe doğru uçun ve kanat çırparak ipe tutunalım. İpten sallanalım ve karşıya atlayalım.

Sağa dönelim ve koşarak karşıdaki çatıya atlayalım. Ardından diğer çatıya atlayalım ve böyle çatıdan çatıya hoplaya zıplaya sokak boyunca ilerleyelim. Şimdi güneye dönelim ve duvara atlayıp tutunarak sola doğru ilerleyip aşağı düşelim. Sağa dönüp platforma tırmanalım ve karşıya tırmanıp kendimizi yukarı çekelim. Buralarda bir yerde turuncu renkli ışığın olduğu bir delik olması lazım. Koşarak bu deliğe atlayalım ve koridor boyunca devam edelim. Yolun sonuna geldiğimizde sağda kaza yapıp yanmış devrik bir Jeep göreceğiz. Jeep'in yanına yaklaşalım ve arkasındaki Nitrous Oxide Canister'ı alalım. Bu Nitro'yu motosikletimizi hızlandırmak için kullanacağız.

Şimdi güneye dönelim ve karşıdaki taksinin olduğu yere doğru atlayalım. Ejderha bozması yaratığa dikkat ederek hızla koşalım ve tekrar yaralı askerin yanına dönelim. Ara demoyu seyrettikten sonra askerin arkasındaki yere tırmanarak bir önceki bölüme yani Chambers of Tulun'a geri döneceğiz.

LEVEL 26 - CHAMBERS OF TULUN - PART 2

Merdivenlerden aşağı atlayalım ve sağa dönüp yukarı çıkalım. Caddeye çıktığımız zaman Motorumuz orada bizi bekliyor olmalı. Beklemiyormu? Öyleyse motorunuzu bulalım. Daha sonra gaza bastığımız gibi kuzeye doğru giderek rampayı aşalım ve bu yorucu bölümü bitirelim.

LEVEL 27 - TRENCHES

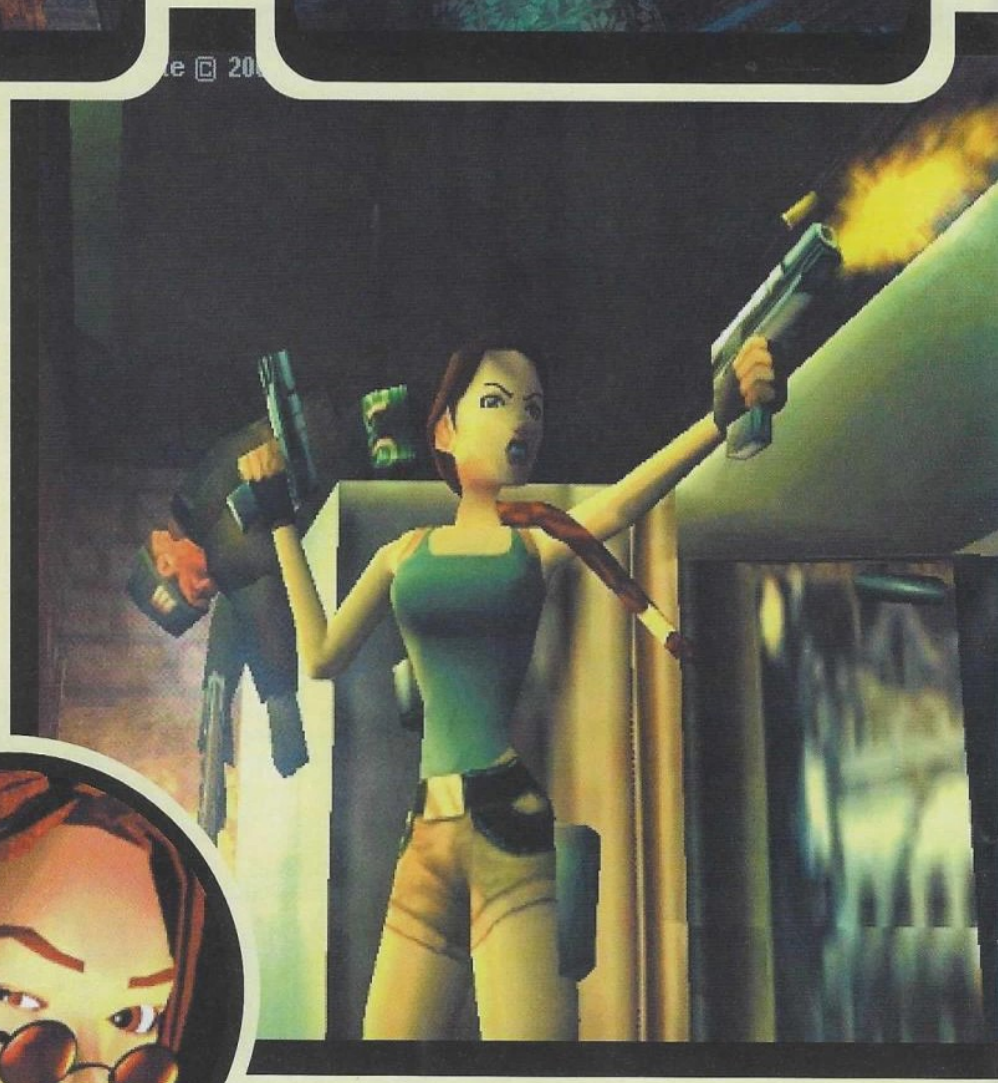
Rampada motordan inelim ve sağa doğru ilerleyelim. Ağacı geçtikten sonra makineli tüfek ve bazı kutuların olduğu bir bölgeye geleceğiz. Eğilip sürünerek kutuları siper alarak ilerleyelim ve bu şekildeyken makinelinin yanındaki varile ateş ederek orada güzel bir patlama efekti oluşturalım. Şimdi odadaki en yüksek kutunun üzerine çıkalım ve kuzey duvarına atlayıp tutunalım. Galiba buradaki delikten aşağı düşmemiz gerekiyor. Sağa dönelim ve soldaki deliğe sürünerek girelim. Yol boyunca sürünerek

ilerlememiz gerekiyor. Buharlara ve ateş edip duran şu gıcık adama aldırmadan ilerleyin diyeceğim ama Lara aldırıyor maalesef. Birkaç Medikit kullanmamız gerekebilir.

Koridorda biraz ilerledikten sonra boşluktan çıkıp soldaki duvara tırmanalım ve ateş eden adamı mıhlayalım. Ayrıca oradaki makineyi de yanındaki varili vurarak patlatalım. Aşağı inip oradaki delikten sürünerek tekrar sokağa çıkabiliriz.

Kuzeye doğru koşalım ve batıya dönelim. Burada sola doğru dönen yolun sağındaki delikten içeri sürünerek girelim ve buradaki Weapon Key Code'u alalım. Tekrar sokağa dönelim ve karşıdaki duvara atlayalım. Buhara dikkat ederek dikkatlice dikkatli dikkatli sağa doğru tutunarak ilerleyelim ve yanan Jeep'in olduğu yerde dikkatlice tutunduğumuz yeri bırakalım. Aman dikkat heheh. Jeep'in motorunu Levye ile kurcaladığımızda bir boru elde edeceğiz. Ne boru ama. Bu boruyu Nitro ile birleştirelim ve Nitrous Oxide Feeder yapalım. Bu teknoloji harikası buluşumuz ile motorumuza doping yapabileceğiz.

Şimdi geldiğimiz yoldan geri dönelim ve bölümün başındaki motorumuzun yanına gidelim. Motora yaklaşıp eğilelim ve Nitrous Oxide Feed'i motosikletimize yerleştirelim. Upgrade ettiğimiz motorumuz artık depar tuşuna bastığımızda bir roket gibi fırlayacak. Ancak şimdi gaza gelip oraya buraya savrulup toslamayalım ve artık evimiz diyebileceğimiz Chambers of Tulun bölümüne geri dönelim.



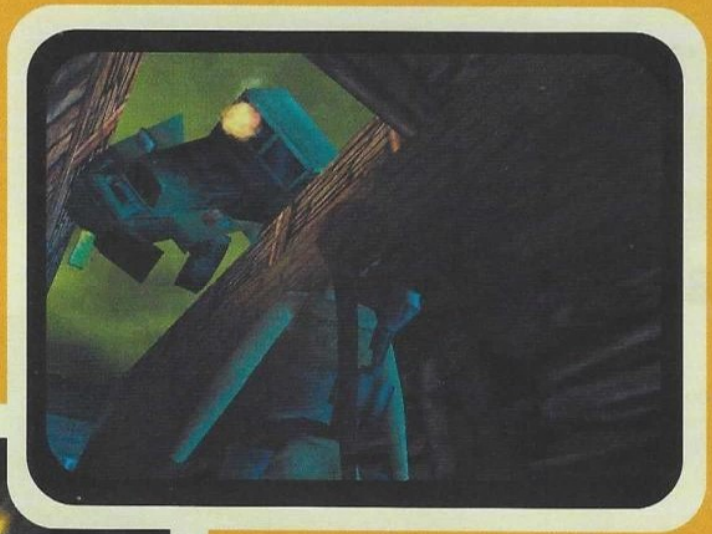
LEVEL 28 - CHAMBERS OF TULUN - PART 3

Bölüme başlayınca sola dönelim ve (başlamadan Loading ekranında dönebilen varmıki?) oradaki basamakları roketlediğimiz motor ile aşıp karşıdaki boşluğa gelelim. Motordan inip oradaki duvara tırmanalım ve kapıyı açıp bize merhaba diyen adamı vuralım. Daha sonra rampadan kayarak aşağı inelim. Karşıya gidelim ve odadaki meşaleyi alalım. Bu arada oralarda dolanan adamıda susturmayı unutmayalım.

Meşaleyi aldıktan sonra tekrar buraya kaydığımız rampanın önüne gelelim ve sağdaki tünele doğru gidelim. Bu tüneldeki merdiveni daha önce Chambers of Tulun'u terk etmek için kullanmıştık sanırım. Şimdi bölümü terk etmek yerine köşeyi dönelim ve (biletiniz varmı... ay yok olmadı... Olamaz köşeyi dönmeyle ilgili bir espri bulmalıyım hemen... Hay Allah... Neyse...) metal kapıyı bulalım. Kapıyı açıp içeri girelim ve oradaki adamın icabına bakalım. Ardından burada meşaleyi yakıp odadan çıkalım. Geldiğimiz yere dönelim ve soldaki rampadan çıkıp en yukarıdaki yangın alarmına meşaleyi tutup alarmı çalıştıralım. Sular akmaya başlayınca hemen yanda bir kapı açılacak. Açılan kapıdan girelim ve oradaki kolu çekelim. Kolu çektiğimizde suların akması kesilecek ve meşaleyi bulduğumuz odanın oraya metal bir kutu gelecek.

Şimdi meşaleyi bulduğumuz odaya geri dönelim ve köşeye tırmanıp arka tarafa atlayalım. Sol tarafta üzerinde X işareti olan metal kutuyu göreceğiz. Kutuya ateş edip parçaladığımızda arkasındaki kapıyı göreceğiz. Dürbünlü Revolver silahımızı çıkartalım ve kapının kilidine nişan alıp ateş edelim. Artık kapıyı açıp içeri girebiliriz. İçeride duvardaki delikte bir anahtar var. Anahtarı alalım ve odadan çıkalım.

Şimdi motosikletimizi bıraktığımız yere dönelim ve



motora binelim. Geldiğimiz yönden bir önceki bölüme tekrar gideceğiz. Trenches'a geri dönüyoruz...

LEVEL 29 - BACK TO TRENCHES

Motordan inelim ve sağdaki yeşil ışık yansıyan yerdeki merdivenlere doğru ilerleyelim. Merdivenlerdeyken sağdaki bloğa çıkalım ve oradaki kolu atlayıp çekerek kapağı açalım.

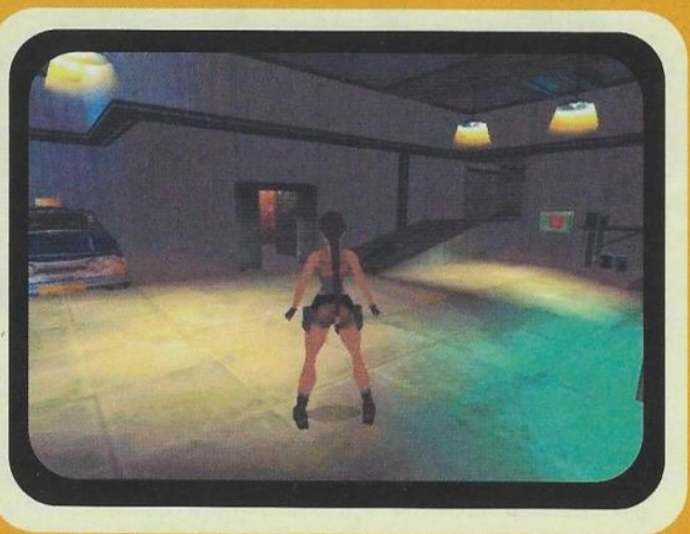
Şimdi sürünerek üstteki aralığa girelim ve ilerleyelim. İyice ilerleyip delikten aşağı düştüğümüzde bir geçit daha çıkacak fakat şimdilik oradan geçmeyeceğiz. Burada bir çıkıntı üzerinde duran ve yolu tıkayan bir kaya olmalı. Kayayı Revolver ile vurarak kaydıralım heh heh heh. Artık engel ortadan kalktığına göre tutuna tutuna sola doğru gidebiliriz. İyice ilerleyelim ve sokak lambasının yanına düşelim. Lambanın yanından yukarı tutunarak karşıya geçelim. Bu arada saldıran çekirgelerin istilasına uğramamaya özen gösterelim.

Burada bir nöbetçi var. Nöbetçiye nöbet geçirttikten sonra (o ne demek ya) sağa dönelim ve daha önce aldığımız anahtar ile kapıyı açalım. Kapıdan geçince koşarak karşımızda duvardaki boşluğa atlayıp tutunalım ve sola doğru ilerleyip yukarı tırmanalım. Yukarıdayken sola baktığımızda ileride kırmızı bir düğme göreceğiz. Dürbünlü Revolver'ı kullanarak bu kırmızı düğmeyi vuralım. Dumanlar çıktıktan sonra geri dönüp motorumuza atlayalım.

Motorla birlikte sola dönüp ilerlediğimizde karşıda iki sıra merdivenler göreceğiz. Şimdi save yapmanın tam zamanı, zira uzun bir atlayış yapmak üzereyiz. Sağdaki merdivenlere doğru gaza basalım ve merdivenin solunda giderek hızla ilerleyelim. Bu arada sürekli Nitro kullansak iyi olur. Merdivenleri hızla geçtikten sonra dar bir aralığa gireceğiz ve buradan uçacağız. Uçuşu başarıyla yaptıktan sonra motordan inelim ve bu başarılı uçuşu kutlayalım. Camı açıp BEN UÇTUUUMM diye bağıralım falan. Sonrada tekrar oyuna dönelim ve sağ duvardaki merdivenlerden tırmanıp boşluğa çıkalım. Koridoru takip ettiğimizde bu bölümü de bitireceğiz... Şimdilik...

LEVEL 30 - STREET BAZAAR

Merdivenlerden aşağı inelim ve yerde yatan adamın yanına yaklaşalım. Yerde yatan yatana, herkes Lara'yı bekliyor. Çıkan ara demonun ardından adam bize bir Mine Detonator verecek. Mayın tarayıcısını alalım ve duvarın yanındaki masadan Handle ile arabanın arkasındaki Car-Jack Body'i de alır gibi yapalım. Tamam alalım. Şimdi adamın yanındaki kırmızı düğmeye basalım ve açılan kapıdan çıkalım. Koridor boyunca



ilerleyelim ve merdivenlerden yukarı tırmanalım. (burada yanda sürünerek girebileceğimiz bir delik var. Eğer o deliğe burnunuzu sokacak olursanız bir Large Medikit Atlayarak tavana asılalım ve sağ tarafa doğru gidip boşluğun orada inelim. Yukarıdaki delikten diğer odaya çıkalım ve karşıdaki platforma tırmanalım.

Inventory'e girelim ve Car-Jack Body ile Handle'ı birleştirelim ve bunu duvardaki aralığa yerleştirip çalıştıralım. Bu yandaki kapıyı açacak. Kapıdan geçince karşıda çakan şimşek dikkatinizi çekecek. Hayır eminim kesinlikle çekecek. Burada amaç şimşeğin arkasına geçmek. Soldaki geçitten geçelim ve şimşeğin arkasında duran üzerinde sepet olan makineyi diğer tahta kutuları itip yolu açtıktan sonra şimşeğin düştüğü yere getirelim ve ara demoyu izleyelim. Tabii eğer dikkatli olmazsak Lara'nın kafasına şimşek düşüşünü seyredebiliriz. Neyse.

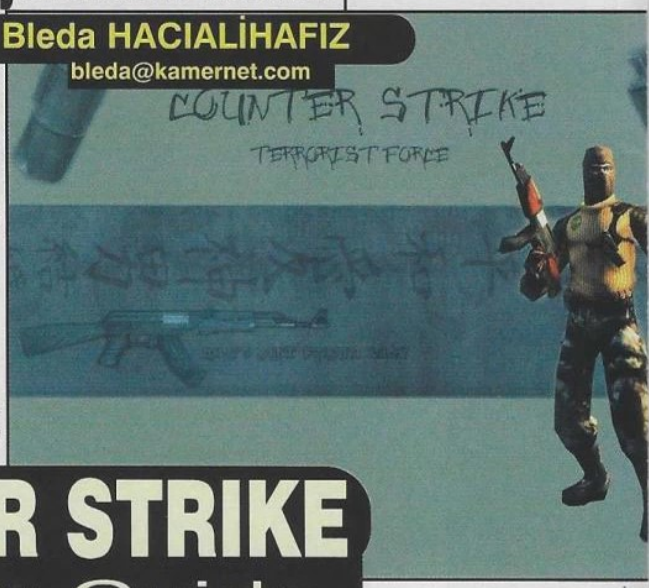
Soldaki köprüye çıkalım ve koşarak karşıdaki merdivene atlayarak tutunalım. Bu şekilde sola doğru inecek bir yere gelene kadar devam edelim. Daha sonra merdivenin altındaki delikten yolun sonuna kadar aşağı inelim. Rampanın altına geldiğimizde kafası kopmuş askerin (Tam Çözüm yazmaktan olabilir) yanından Mine Position Data'yı alalım ve bunu Mine Detonator Body ile birleştirelim.

Tehlike müziği bize ne ilginçtir tabanları yağlama hissi uyandırıyor. Aaa ben bu sesi hatırlıyorum. Bu 12. bölümde peşimizden koşturan boğa değilmi? Onu çok yalnız bıraktık ya, bizi özlemiş olmalı. Sanırım canı yine bir yerlere toslamak istiyor heh heh heh. Odanın güneydoğu köşesinde bazı kutular var. Boğayı üzerimize çekip bu kutulara toslattırdığımızda arkasında gizli bir kapı olduğunu göreceğiz. Boğa kardeşe teşekkür edip açılan geçitten geçelim ve yukarı çıkıp oradaki nöbetçiyi mermi manyağı yapalım heh heh. Manyak ettiğimiz nöbetçiyi geçtikten sonra devam edelim ve soldaki üzerine ışık yansıyan kapıdan geçip Street Bazaar bölümünü bitirelim.

Evet arkadaşlar, Last Revelation'ın ¾'ünü bitirdik. Daha devam etsek mi dersiniz heh heh. (bak şimdi) Bilemiyorum yani okuyucunun isteğine bağlı bu. Ben işkenceye alıştım artık nasıl olsa. Her neyse. İstediğiniz zaman "DAHA FAZLA TOMB RAIDER İSTEMİYORUM" veya "HAYIR İSTİYORUM, MAZOJİSTİM BEN" konulu maillerinizi beklerim. Sevgiler...

COUNTER STRIKE
strategy Guide

Bleda HACIALİHAFIZ
bleda@kamernet.com

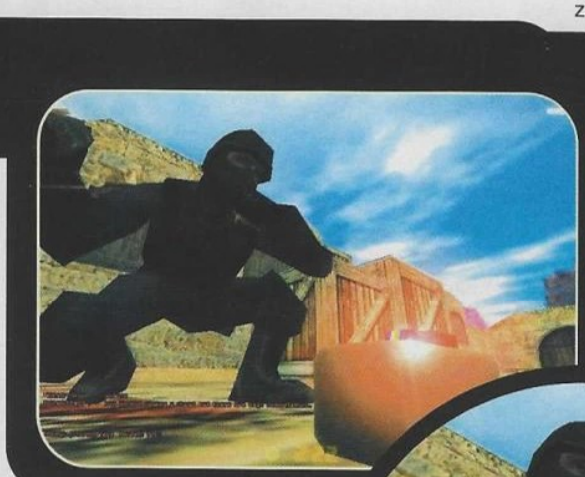


Hey hey sevgili okur kişi. Bir ay aradan sonra gene bir gece yarısı sana yaranma amacı güden bir yazıya başlıyorum. Geçen bir ay boyunca counter-strike hakkında bilgi topladım ve çok şey öğrendim. (tabiki yalan) Cüzdanımı kaybettim. Diablo 2 geldi. Herkes diablo oynamaya başladı ve ben counter-strike oynayacak kimseyi bulamaz oldum sonra kendi kendime dedimki dur şu diablo manyaklarına bir ders vereyim. Monoablo , Diablo , Triablo esprisini yaptım ve kendime bir karakter yarattım. Bir necromancer. (bu arada necro rullaz belirtmiş olayım) arkadaşların oyununa girdim fakat ne göreyim etraf 16. 17. level karakter kaynıyor. Üç buçuk dakikada 9. level (seviye) (ehe ehe) olup birine düello teklif ettim ve gördümkine dayak yiyorum. İntıkamımı acı alacağımı söyleyip bir town portal yardımı ilen şehire kapağı zor attım. Hemen nete girdim ve bir editör yardımı sayesinde 40. level bir necro olaraktan oyuna geri döndüm. Herkesi tokatladıktan sonra dedimki "Hadi counter-strike oynayak." verdikleri cevabı burada yazamayacağım. Çünkü klavyem bozuk ehehehehe. Hiç becerememe rağmen futbol oynadım. Kaybettim maç sonrası mükemmel espri yaptım. Takriben ayın yarısında eve uğramadım. Annem surat yaptı. Herneyse bende gittim Deus-ex isimli oyunu aldım herkese tavsiye ederim. Öyle Zebanideki gibi tasiye etmem ben takıntısı yoktur bende ederim. Hatta Jagged alliance 2 bak gene ettim. Bir de Jane's in bir kitabını aldım ki hiç sormayın. Baba firma şu Jane's. Bu ay sana (size (belki bi kaç kişi aynı anda okuyordur ehe)) haritalardan ve birazda Half-life için yapılmış diğer modlardan söz edeceğim. O kadar yazı yazıyorum adım yazarlar listesinde yok. Çok ayıp yönetim istifa.

Kantarcı koymuş ben de mi başlık koysam ?
Geçenlerde Türkçe bir counter-strike sitesi gördüm ama ne yazıkki bir daha bulamadım. Zaten pek kapsamlı bir site değildi. Oyunlar hakkında gelişmemiz lazım. Oyunlar bazılarının düşündüğü gibi zaman kaybı değildir , kimseyi asosyal, şişko veya sivilceli yapmaz. Neredeyse her ülkeden bir oyun çıkarken Türkiye'den çıkmış en güzel oyun Lale savaşçıları. Onunda gavur rakiplerine karşı hiçbir şansı yok. Zaten bu oyun Türkiye'de ne kadar rağbet gördüki gavur ellerinde rağbet görsün. Aylık dersimizi de vermiş olarak konumuza dönelim. (Yaw en azından cs için harita yapın bea) Oyunumuzun kendi içinde farklı alt mod diyebileceğimiz tipleri var biliyorsunuz. Hostage rescue yani rehine kurtarma görevleri en popüler olanı. Bunda amacınız polis iseniz rehineleri kurtarmak. Terörist iseniz terör estirmek. (ehe ehe) Polisleri öldürmek veya rehineleri kurtarmalarına engel olmak. Rehinelerle konuşmak ve sizi takip etmelerini sağlamak için "use" tuşuna basılmalı bastırılmalı. Her kullandığınız rehine için siz 150 $ takım arakadaşlarınız 100 $ kazanır. Kesinlikle rehineleri vurmayın para kaybedersiniz. Bunu kendinize avantaş olarak kullanin. Rehineleri önüne diz ve kendine siper et. Böylelikle polisler önce rehineleri vurmak zorunda kalırki bu da onlara para ve moral kaybettirir. Detonation görevleri teröristlerin bir yere bomba koymaları üzerine ceryan eder. Teröristlerin asıl olayı bomba taşıyan arkadaşlarını korumak ve bombayı koymasına yardım etmektir. Her haritada iki bomba koyma noktası bulunuyor. Bomba koyarken hareket halinde olun ve çoğu kişinin yaptığı gibi yere değil olası sote yerlere bakın bir polis kafanıza sıkmak için 5.56mm mermiler hazırlıyor olabilir. Birde eğer mümkünse bombayı polislerin ulaşamayacağı yerlere koyun. Mesela de_dust haritasında kutuların üstü. Hatta bomba koyma noktasına iki kişi gidip bir adamın diğerinin üzerine atlaması sayesinde daha yükseklere çıkılabilir. Polise verebileceğim en iyi taktik her zaman defuse kit almaları (ucuz ve etkili) ve hiçbir zaman tek bir noktada durmamaları (teröristler diğer noktaya gidiyor olabilir). Assassination görevleri suikast üzerine kurulu. Polislerden her biri iki round boyunca V.I.P. oluyor ve kaçış noktasına ulaşmaya çalışıyor. Teröristlerde onun kaçışını renklendirmek amaçlı ateş ediyor. Burda terörist arkadaşlarımız V.I.P. nin olası kaçış yollarında pusu kurmalı polis kardeşlerimizde V.I.P. yi hayatları pahasına korumalı. Unutma sen ölürsün V.I.P. ölemez.
Son ve sanırım en az oynanan görev cinsi escape. Bu tip görevlerde bu seferde teröristler kaçıyor polisler kovalıyor. Terörist kardeşler bir kaçış içinde olduğundan silah alamıyorlar fakat haritanın bazı yerlerinde sizi bekleyen silahlar bulabilirsiniz. Ama unutmayın onları polislerde alabilir. Ama kibarca rica ederseniz size geri vereceklerinden eminim.

Bilgi ise güç demek.
Assault : Oyunun kanımca en iyi haritası. Küçük ve hızlı. Roundlar bir kaç hızlı çatışma ile bitiyor. Teröristlerin dört rehinesi var.Polis olarak olabildiğince çabuk silahlarınızı alıp saldırıya geçmelisiniz. Round başındaki freeze time bittiğinde sizinde hazır olmanız en iyisi olacaktır. Bir kişi hemen kamyona girip

kameralar yardımı ile etrafı görmeli ve takım arkadaşlarına teröristlerin nerelerde olduğunu söylemeli. Eğer saldırıya geçmiş terörist var ise hemen kamyonun yanındaki çatıya çıkıp yukarıdan destek ateşi vermeli. Seri bir şekilde her üç çıkışta tutulmalı. Ön kapıda en az iki kişi bulunması iyi olur diye düşünüyorum. Bir kişi kırmızı konternırın hemen yanında diğeri ise onun hemen karşısındaki duvarın üstünden içeri girerlerse süper olur suyundan da konur. İçeriye birbirlerinin hemen üzerinde düşman varmı diye bakarak girilir. İçeriye girmeden önce radyonuzu kullanarak arkadaşlarınıza girdiğinizi haber verin. Öndekiler içeriye girdikten bir saniye kadar sonra arkadan ve çatıdan el bombaları yardımı ile içeriye girin. Böylelikle karşı takımı sıkıştırmış olursunuz. Farklı stratejiler için tellerin arkasını, rampayı, spawn noktanızın yanındaki karanlık yerleri kullanabilirsiniz. Terörist arkadaşlar da aynı şekilde iki kişi öne bir kişi arkaya ve bir kişi de tünele bakmalı. İçerdeki kırmızı konteynırın yanında, onun hemen karşısında ki kutuların yanında, tünele çıkan merdivende ve arka kapının hemen yanında birer kişi olursa sağlam bir defans yaratmış olursunuz. Arka kapıdaki duvar delebilecek kapasiteye sahip bir silah alıp arka kapının hemen dibinde eğilmeli ve gelecek düşmanları delik deşik etmeli. Ön kapıdakiler birbirlerini korumalı. Tüneli tutan arkadaş hala silah satın alma noktasında olmanın verdiği avanyajı kullanmalı. Düşman geldiğini gördüğünde bir el bombesı atmalı sonra yenisini alıp bir tane daha atmalı (tabi bu işlem sırasında hızlı olmalı) daha sonra tercihen pompalı tüfekle içeriye ateş etmeli. Eğer düşman tünelin üst kısmına geçerse kamera odasına gidip kameralar solumuzda olacak şekilde köşede eğilmeli mazgal kırılır kırılmaz zaten el bombalarıyla zarar görmüş olan düşmanı öldürmeli. Alternatif



stratejiler için telleri, arka köşedeki kutuları, rehine odasını ve içerideki rampayı kullanınız, soğuk servis yapınız.

Militia: Kurtarılması gereken dört rehine ve vurulması gereken teröristler olan bu harita polisler için bir baş ağrısı olabilecek kapasiteye sahip. Teröristler çok kolay dışarıya çıkabilirler ve çok kolay saldırı yapabilirler bu yüzden çoğu maçta üssüne çekilmiş bir polis grubuyla karşılaşılabilir. Polis iken iki grup halinde hem tünelden hem de ön bahçeden gidilmesi ve aklın ve mantığın kesiştiği yerde buluşulması önerilir... Tüneldeki polisler ışığı kapatmasalar iyi olur çünkü bu "hey biz tünelden geliyoruz evet ben salağım" demekle aynı statüdedir. Ama ben karanlıkta daha iyi görüyorum, param çok night vision alırım veya fenerimi yakar pırıl pırıl parlarım diyosanız siz bilirsiniz. Bu haritada da iki yönden düşmanı sıkıştırma ana fikir. Bir takım tünelden giderken diğeri de ön bahçede dikkat çekmeli ve çektiği dikkatleri frag olarak geri kazanmalı. İçeriye gene aynı anda girilmeli. Teröristler olarak çatıya çıkılabilir, merdivenlerin hemen yanındaki karanlık noktaya gidilebilir, rehinelerin yanına saklanılabilir veya en manyağı rehineleri yanınıza alıp bütün takım tuvalete girebilirsiniz.

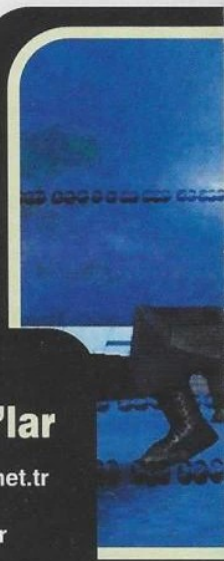
Dust : Oyunun en çok oynanılan ama benim pek sevemediğim bir harita. Temel olarak saklanılabilecek pek yeri olmayan ve büyük çatışmaların sonuçlandırdığı bir harita. Yani oyunun neredeyse en az strateji isteyen haritası. Oyun bu haritada bir miktar Quake'e dönüyo o yüzden sevmiyorum. Kargaşa oluyor patırtı oluyor kan göndeyi götürüyor. Bu sefer zaman teröristler aleyhine işliyor. Hemen bıçağınızı çekip tünele dalmalı ve bomba noktasına gitmelisiniz. Bunu birkaç kişi yapmalı ve bombayı koyan kişiyi korumalısınız. Tünelin girişinde durup içeriye bomba yağdırabilirsiniz, veya gene şaşırtma taktiği olarak bomba taşıyıcısı alt tünelden diğer herkes üst tünelden giderse polislerin dikkati üst tünele kaymış olur ve kolayca bombayı koyabilirsiniz. Eğer saldırı altındaysanız alt tünele ve üst tünele bakan koridorun bir ucuna birer A.W.P. ve onların yanında birer sig commando iyi gider. Polis olarak oynuyorsanız her ihtimale karşı defuse kit alın ve saldırın. (sakın kırmızı tel mi mavi tel mi esprisi yapayım deme sayın okur çileden çıkar cinnetten geçer katil statüsüne girerim aklında olsun) Tabi savunma da yapabilirsiniz. Alt tünele bakan yerde, alt tünelin çıkışının hemen üstünde, kendi spawn pointinizde veya ikinci bomba noktasında tüneli görebilecek bir yerde durursanız frag sayınız yükselecek ve aynı zamanda takımınız için iyi birşey yapmış olacaksınız. Alt tünelden direk saldırı polisler içinde iyi bir yöntem hatta polisler için daha iyi bir yöntem çünkü teröristlerin daha bir panik havasında oldukları bir harita ve sizin daha ne yaptığınızı farketmeden arkadan girip önden çıkabilirsiniz.

Siege : Oyunun beta 6ya kadar en eşit haritalarındandı. (Ortadaki binayı ele geçiren oyunu alıyordu) Beta altıda binanın ön kapısının açık bırakılması polislerin alternatif yolu olan alt tüneli neredeyse tamamen kullanışsız hale getirdi. Bir polis olarak çabuk olmalısınız. Hemen karşınızda sola dönüşün orada ki basamaklardan çıkarak iyi bir sniper yeri elde ederseniz. Çoğu zaman oyuncular sizin orada olduğunuzu düşünmez çünkü asıl çatışmaya bayağı uzak bir noktadır. Buradan tünelden kaçmış olup takımınızın arkasından dolaşmaya çalışan akıllı teröristleri de avlayabilirsiniz. İyi bir yer olmakla birlikte kırmızı konteynır görüşünüzün çoğunu kapatıyor. Tünel girişinin hemen yanındaki mavi konteynırın üzeri de kullanılabilecek yerler arasında. Çöp tenekesi yardımı ile binanın kenarına çıkabilirsiniz. Tünele girdiğinizde herkutunun arkasına dikkat edin en çok kullanılan yerlerdir kendileri. Kullanabileceğiniz en iyi taktik ana grup tünelden saldırıyorken bir ila iki kişilik bir grubun da kanalizasyondan gitmesidir. Hep söylediğim gibi düşmanın dikkati başka yöndeyken onu arkasından vurmak en iyisi olur. Terörist arkadaşlar da içeride kendilerine sunulan bilimum yerlerden seçebilirler. Kamyonun üstündeki havalandırma tüneli, diğer kamyonun üstü, aynı kamyonun tekerleğinin hemen önü (zor farkedilirsiniz) , gene aynı kamyonun arka tamponunun altı, çöp tenekesinin üstü, bilimum kutunun üstü ve arkası ve merdivenlerden birini şeçebilirsiniz. Ultra strateji olarak bir kişi tünel girişinin sağındaki kutuların üzerinde bir kişide onun hemen karşısında durabilir. Takım oynayın bu bir takım oyunu. Ultra tuhaf ama bir o kadar da şaşırtıcı olduğundan size avantaj sağlıyacak bir strateji de tünel girişinin solunda üç ila dört kişi üst üste durmaktır. Düşmanınız sizi görünce şoke olur ve ne yapacağını şaşırır zaten şaşırmasa bile ona ateş eden dört kişi karşısında maksimum iki saniye dayanabilir.

Train : Gene benim sevdiğim ama kimsenin oynamak istemediği

haritalardan biri. Detonation üzerine kurulu haritamızda teröristlerin bomba noktalarına çabuk ulaşmak gibi bir lüksleri var. Başlar başlamaz sağdaki merdivenlerden girip atlıya zıplaya ve de hızlıca yolun sonuna giderek genellikle polislerin korumayı unuttuğu bombe noktasına gelirsiniz. Burada bombayı kimsenin ulaşamayacağı bir yere bırakmak gibi bir şansınız yok. O yüzden trenin altına koymanız en mantıklısı. Aman dikkat edin trenin yıllık bakımını yapan bir polis olabilir altında. (ehe ehe) Merdivenlerin yanındaki girişi pek kullanmayın yazık olur size. Ortalıklarda pek gözükmeyin. Unutmayın bu haritada hareket halinde olması gereken sizsiniz o yüzden etrafınız büyük ihtimalle sniper ve soteci polis kaynıyor olacak. Gölgeden gölgeye kutu arkasından kut arkasına gidin dar yerlerde toplu halde dolaşın. Polisler kuvvetlerini ikiye bölmek zorunda ama siz tek bir güç olarak kalabilirsiniz ve bu onların sonu olur. Polisin ise çok daha stratejik ve hızlı davranması lazım deminde dediğim gibi gücünüzü iki ayrı bomba noktasına dağıttığınızdan dolayı yaşayacağınız çatışmalarda kendi gücünüzün iki katı gibi bir kuvvetle savaşacaksınız başarılı olabilmek içinde ilk görmeli, ilk ateş etmeli, ilk vurmalısınız. İyi bir şekilde pusu kurmalı ve düşmanı şaşırtarak defansını yıkmalısınız. Kendinize karanlık bir köşe bulup ki bu haritada çok var az ışık çıkaran bir silahla (susturuculu m4) orayı tutmalısınız tabi bu bulduğunuz köşe bir işe yarıyor olmalı. Durduğunuz yerin iki metre ötesinden başka birşey göremiyorsanız hiçbir işe yaramaz. Mesela ilk bomba noktasında trenlerin arkası bayağı kullanışlı olur.

Stand off : Resmi olmayan haritalar arasında gördüğüm en iyisi. Haftalarca fileplanet download listesinde başı çekti ve emin olun az bile. Bu harita kadar özgür



Okuyucu hizmeti:

Counter Strike ve Server sorunları...

Selamlar herkese! Şu an bu yazıyı okuyorsanız ya CS hakkında bilgili birisiniz ya da uzun süredir CS hakkında duyduklarınızdan sonra bu müthiş oyun hakkında biraz bilgilenmek istiyorsunuz sanırım.Ben bu ufak yazıda her iki kitleye de hitab etmeye çalışıcam.Türkiye'de CS ilk olarak Sanane Inc. serverlarında başlamıştır. CS Beta 2 sunucusuyla bu işe giren Sanane Inc. TEK olması nedeniyle hemen büyük bir popülariteye ulaştı. CS Beta 5 çıkana dek başka doğru dürüst CS serveri yoktu ülkemizde. Sanane'nin tek olması ve yaptığı hizmetin tutarsız boyutlara ulaşması sebebiyle rahatsız olan oyuncular Anet ile temasa geçtiler. Böylece 2 tane Anet CS serveri açıldı. Çoğu oyuncu Anet serverlarında oynamaya başladı. Çünkü Anet bizi dinliyordu, çünkü Anet Sanane'nin aksine bize değer veriyordu. Turk Net'in CS serverları ise uzun süreden beri var olsa da sadece TurkNet kullanıcılarına oyun imkanı sağlamaktaydı.

CS'nin popülaritesi giderek artıyor, yeni Anet,yeni Sanane serverları açılıyordu. Diğer ISS'lerde CS'nin kazandırdığı oyuncu sayısının yadsınamaz derecede çok olduğunu farketti. Önce FarmaNET sonra da Simnet (Medic adıyla) çeşitli CS serverları açtı. Bu yakınlarda da Yaprak.Net 'in CS serverlarının haberini aldım. Sizlere Türkiye'deki tüm CS serverlarının adreslerini yazdım.

Şimdi,serverların tarihini şöle kabaca inceledikten sonra en önemli konulardan biri olan ping konusuna gelelim. Bu kadar çok server var ama hepsi hızlı mı?Hangi ISS ile hangisine girmeli gibi soruları duyar gibiyim. (yoo yalan! :)) Öncelikle şunu söylemeliyim; eğer bir serverda hızlı oynamak istiyorsanız ya o serverın kendi ISS'sinden bağlanın (Örnek: Anet CS serverlarına Anet accountu ile girin.) ya da Kablo Net alın. Kablo net şimdilik biraz uzak gibi gözüktüğü için ben size dial up ile hızlı oyun oynamanın yollarını anlatmaya çalışacağım.

Ortalama iyi bir pingle oynamanın yollarından biri SOL 'den bağlanmak. Farma, Sanane,Medic ve Anet sunucularına giren bir Superonline kullanıcısı oratalama 180-250 arası bir ping alır. Bu da Türkiye'nin müthiş(!) alt yapısına göre iyi bi sonuç. Ancak Farma'ya Farmanet'ten, Medic'e Simnet'ten ve TürkNet'e Türknet'ten bağlanarak girerseniz çok daha iyi sonuçlar alırsınız. Superonline'dan başka her serverda ortalama iyi pingle oynamanızı sağlayan diğer bir kaç ISS ise şunlar; Medic'te ixir ile 170-200 ping, VestelNet ile Farma ve Sanane'de 200-250 ping.

Bağlantı hızınızın yanında birde oyunun içindeki bazı ayarları yaparak CS de gözle görülür hızlanmalar yaşayabilirsiniz.Hızınızı artırıcak bu komutları oyun sırasında "é" tuşuna basarak konsola yazmanız gerekiyor:

rate 2000: Kablo sahipleri bunu 10000 yapıyor, dial up lar için 2000- 3000 arası ideal
pushlatency -450: Kablo sahipleri bunu -50 yapıyor, bu özellik lagı bi nebze azaltıyor
set_info ghosts 0: Ölü modundayken sizi yavaşlatan hayaletlerden kurtulmuş olursunuz.
max_shells 0: Shell sayısını azaltır
max_smokepuffs 0: Duman bombası atınca çıkan dumanların sizde lag yaratmasını önlüyor
max_fps 31: Bi baktınız pinginiz gayet iyi ama yenileme oranı düşmüş slide show gibi oyun oynuyosunuz. O zaman hemen bunu yazın. Fps 'niz artsın
showradar: Radar az da olsa lag yapıyo, onu da kapatın

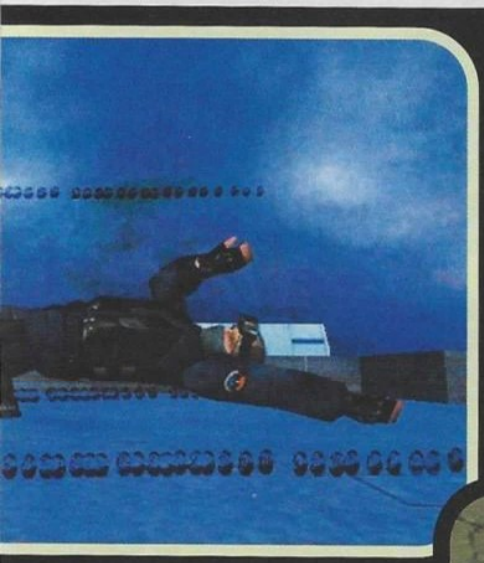
Yerimiz çok dardı. Onun için verdiğim bilgiler biraz kısıtlı.Umarım başka bi yazıda size CS hakkında tüm bildiklerimi aktarabilirim. Özelliklede taktikleri paylaşmak isterim. Kendinizi iyi bakın.

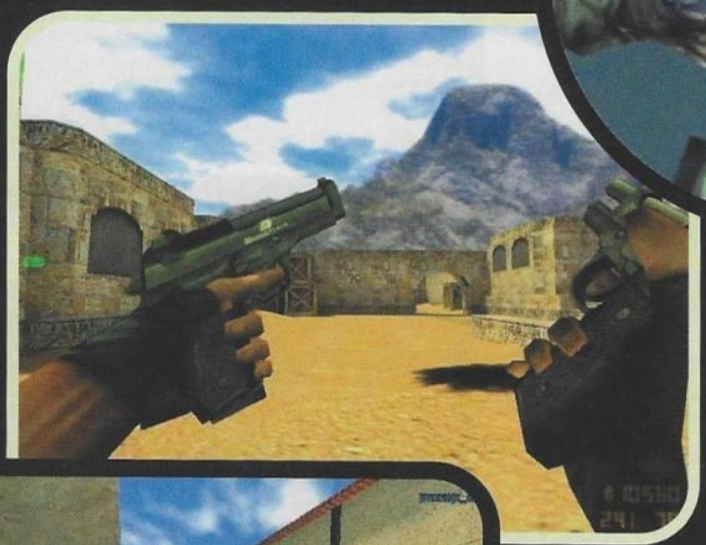
NEVER NEVERMIND'a bu bilgilerinden dolayı çok teşekkür ederiz.

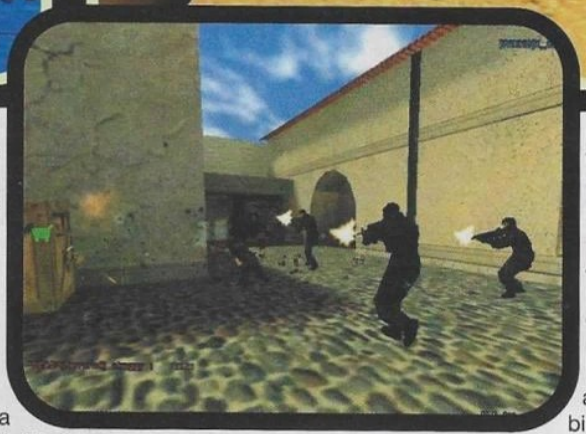
Counter Strike'ı oynayabileceğiniz Server'lar

Farma - Beta 6.6, HI 1101 - www.farmanet.net.tr
cs.farmanet.net.tr
ANET - Beta 6.2, HI 1016 - www.anet.net.tr
cs.anet.net.tr
cs.anet.net.tr:27025
cs.anet.net.tr:27035
cs2.anet.net.tr
ANET - Beta 6.5, HI 1100
cs2.anet.net.tr:27025
TNN - Beta 6.6, HI 1100 - www.turk.net
cs.turk.net
cs.turk.net:27025
Yaprak - Beta 6.6,HI 1101 - www.yaprak.net
cs.yaprak.net
Medic - Beta 6.6, HI 1101 - www.medicgs.com
cs.medicgs.com
SNN - Beta 6.2, HI 1016 - www.sanane.com
cs1.sanane.com
cs2.sanane.com
SNN - Beta 6.6, HI 1101
cs3.sanane.com
cs4.sanane.com
cs5.sanane.com
cs6.sanane.com
cs7.sanane.com
cs8.sanane.com
cs9.sanane.com
cs10.sanane.com

başka bir harita görmedim. Hani mesela assaultta dışarıdaki diğer binanın üzerine çıkmak istersiniz ama uçsanız bile (sv_gravity) (ehe ehe) oraya varamazsınız çünkü haritayı yapan kişi tarafından açık bırakılmamıştır. Ama stand off öyle değil haritanın tavanı bayağı yüksek ve siz haritadaki her noktaya çıkabiliyorsunuz. Eğer hala oynamadıysanız **http://www.fileplanet.com** adresinden indirebilirsiniz. Polis olarak hemen çatıya çıkın ve ana girişi önü tahtalarla örülü kapıyı ve pencereleri tutun hatta bunu iki kişi yapın. Bir kişide dışarıdan açılmayan kapının oradaki camdan içeriye elinde rifle kategorisinden bir silahla kurşun yağdırsın teröriste göz açtırmasın. Kalalar da üç farklı girişten birinden içeriye girsin ve ortalığı tarumar etsin. Teröriste verebileceğim taktikler şöyle sıralanıyor. Kapı cam vs den uzak durun burnunuzun ucunu göstermeyin bir daha koku alamazsınız yazık olur vallaha billaha. Oturup polislerin her nasılsa gelecekleri ana kapıyı tutun. (son rehineyi almak için oradan geçmek zorundalar) Eğer alt katta başladı iseniz sakın üst kata çıkmaya çalışmayın çünkü siz çıkana kadar polisler yerlerini almış olur ve onlara basit bir av olarak kalırsınız. Eğer tek taraftan açılan kapının yakınında çıktıysanız hemen bir rifle alın ve yerlerine geçmek isteyen polislerin ilkine boşaltın şarjörü. Eğer geçen elden zaten elinizde yeterli teçhizat varsa olayı daha da abartıp o kapıdan çıkarak (kapıyı açmak için masanın altındaki düğmeye basmalısınız) daha silah satın almakla uğraşan polislerden birkaçını eğer şanslı iseniz hepsini temizleyebilrsiniz. Ama bu biraz tehlikeli bir taktik çünkü







beceremezseniz bütün polis ekibi açmış olduğunuz kapıdan içeri sizin takımın tam arkasına çıkacaktır. Bir başka taktik te alt kattaki havalandırmayı kullanarak dışarı çıkmak ve çoğu zaman sizin o anda bulunduğunuz yere bakmayan sniperları öldürmek. ***

Assassination ve escape görevleri için verebileceğim fazla bir strateji yok çünkü kendileri bir köşe kapmaca edasıyla vuku buluyor. V.I.P. isen kaç kurtul, teröristsen öldür bu kadar hepsi. (mükemmel bir assassination haritası as_morpheus hemen çekin matrix te morpheusun tutsak tutulduğu bina ve uçurabileceğiniz bir helikopterle uçurabileceğiniz (bu başka uçurmak) bir asansör var (there's no spoon)) Escape haritaları ise tamamen bir zaman kaybı diye düşünüyorum ben. Kim escape haritasında terörist olmak isterki ??

Queen - Game show must go on
Evet haritaları da bir miktar annatıktan sonra gelelim söz verdiğim gibi Half-life için olan diğer modlara.

Science and industry : Capture the flag bazlı bir oyun çeşidi. Tek farkı bayrak değil bilim adamı yakalıyor olmamız. Kafasına levye ile vurup sırtladığımız bilim adamlarını kendi üssümüze götürüyoruz ve bizim için araştırma yapıyorlar. Bu araştırmalar bize silah ve cephane olarak geri dönüyor. Bilim adamlarını karşı üsten çalıyoruz ve sırtımızdaki bilim adamından dolayı biraz yavaşlıyoruz. (az yavaşlıyoruz zaten bilim adamının eti ne butu ne) Diğer üsteki bütün bilim adamlarını vururum olur biter ehe ehe diye düşünen okurlara da söyleyeyim böyle bir aksiyon sonrası meslektaşlarını öldürdüğünden dolayı kendi bilim adamların çalışmayı bir süreliğine kesiyor yani boykot yapıyor kazan kaldırıyor.

Rocket crowbar : Her halde gelmiş geçmiş en ucubik mod budur. Temel olarak silahlarınızın değişik olduğu bir deathmach modu. Çok normal geliyor değil mi ? Fakat değil. Silahlarınız o kadar saçma ki aklınız durur. Sarhoş roketler atan bir levye, kurbağa fırlatan bir tabanca, elektrik saçan ve ikinci modu gaz çıkarmanızı sağlayarak size hız kazandıran bir mp5. Eğlenceli ama bir o kadar da saçma.***

Action half-life : Bir john woo filminin içindesin herkes düşmanın ve her mermi ölümcül. Tam bir aksiyon nehiri olan bir mod bu. Mermiler havada uçuşuyor. Düşmanınıza uçan veya döner tekme atabileceğiniz bir yandan havada uçarken bir yandan da iki elinizde iki beretta ile ateş edebileceğiniz tek mod.

İşte sevgili okur. Benden bu aylık bu kadar. Sorularınız olursa ben bir yandan kamer tayfasını dağıtmakla mesgul olacağım diğer yandan da maillerinizi cevaplayacağım. Önümüzdeki ay görüşmek üzere, hoşçakalın, CS ile kalın...

science and industry - http://www.planethalflife.com/si/
rocket crowbar - http://www.planethalflife.com/rocketcrowbar/
action half-life - http://ahl.telefragged.com/

CHEATS

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

3 ayi gecen bir suredir Amerika'dayim! Bu nedenle sizlerle baglarimin koptugunu dusunuyorum! Ve GameShow'u GameShow yapan da yazarlarin hissettigi bu bag oldugu icin de bu giris yazimi yazmak icin simdiye kadar hic hissetmedigim bir bosluk icinde yaziyorum bu satirlari! Zaten bunu da gecen ayi alinti bir yazi ile gecistirdigimi yaziyi gorunce siz de dusunmus olmalisiniz. Bunlarin hepsi benim cheat kosesindeki cheatlerle ugrasacak zamani bulamamam ile basladi. Bu bag kopmuslugu hissinin farkina varmam yani! Ugrasacak zamani bulamam, kaynak kisitligindan dolayiydi! Gerci zamanla kaynaklarim artiyor ama kilometreler var iste arada! Benim dusundugum ve hemfikir oldugum cheat'leri artik benim layikiyle hazirlayamadigimdi!

Ve bunu dusundugumde buradaki hileleri bulan ve duzenleyen arkadasimiza bu sutunu birakma istegi duydum. Cunku o hileleri ben bulup baskiya hazirlarken beni en cok motive eden sey bu sutuna neler yazabilecegimi dusunmem ve sizlerle buradan haberlesebiliyor olmamdi! Fakat sonradan en azindan simdilik yazmaya devam etmek istedigimi farkettim, her ne kadar gecen ay soz verdigim gune yazimi gondermedigim icin ne kadar istekli oldugumdan kusku duymus olsanizda!

Fakat bugune kadar buradaki satilarimdan icinizden bircok kisi ile oldukca farkli iliskiler yasadigimi da biliyorum. Ilk aklima gelen ornek, bizim ilk sayimizi alip da yillarca okurumuz olano kucuk Fatih'in resmen kocaman adam oldugunu gordum mesela! Bir de gorusemezsek de email'larla bir suru muhabbet ettigimiz kaciniz oldu hatirlamiyorum. Ama o sekilde de iliski bir yere kadar gidiyor.

Simdi kendime bir sans daha veriyorum. Dergimizi alan kaciniz bu sutunu okudu ve kaciniz bu sutunu okuyup benimle iletisime gecmek isteyecek, bir sekilde, bilemiyorum ama bilmek istiyorum.

Yazilarimi okuyanlar bir sekilde hayatim ve hatta kisiligim hakkinda fikir sahibi olmuslardir. Hic bir bilgisi olmayanlar icinse onumuzdeki ay, belki soz vermiyorum, kisa bir ozgecmis ve hayata bakis acisi yazisi yazarim!

Adresim:
mert@gsmnet.com
BekleriM!

GTA

From: Bektas Ugur [mailto:bektasu@netone.com.tr]
Sent: Saturday, July 15, 2000 1:29 AM
To: mert@gsmnet.com
Cc: gameshow
Subject: hillle

Benim bildiğim bir sürü hile var. hepsini ara sıra size yollarım.

Karakter seçimi bölümünde backspace 'e basıp hileleri girin.
İtsgallus: tüm şehirler
İtstantrum: Sonsuz can (ölümsüzlük değil)
Porkcharsui: numpad 'dan (*) ye basınca tüm silahlar 99 mermiyle elinizde (istediğiniz an tekrarlayın. sınırsız).

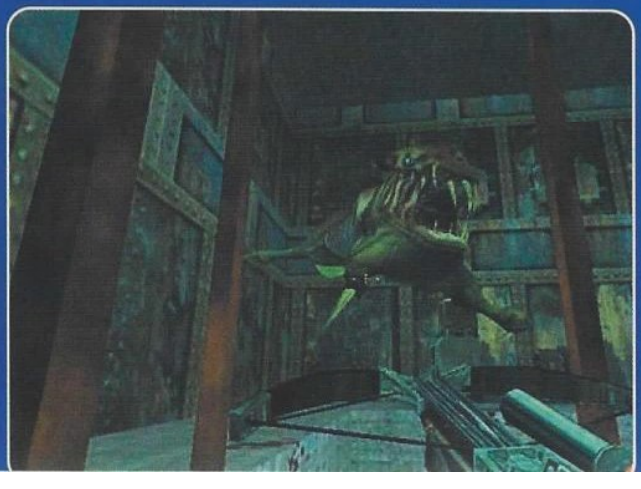
HALF LIFE

From: Bektas Ugur [mailto:bektasu@netone.com.tr]
Sent: Saturday, July 15, 2000 1:39 AM
To: gameshow
Subject:

Yine ben!!!!!! bu sefer Half - Life hilelerini söyleyeceğim.

Öncelikle Masaüstünüzdeki (masa üstünde yoksa başlat menüsünden çıkartmak zorundasınız.) Half life ikonuna sağ tıklayıp özellikler (properties) açın. orada:
SIERRA\Half-Life.hl.exe'nin yanına söylediğim gibi ekleyin: "SIERRA\Half-Life \hl.exe -dev +console" bundan sonra ok. a basıp half life 'a girin. Sol üst köşede "console" yazısının olduğunu göreceksiniz. console'a tıklayıp oyuna başlayın oyunda "~"'ya (ya da (") ya) basarak konsolu açın ve aşağıdakilerden istediğinizi girin.

/**god:** adı üstünde
/**Impulse** 101: tüm silahlar (tamamen dolmaları için 3-5 kez yazın)
/ **noclip:** duvardan geçme, uçma.
SonrA GörüŞüRüZ!!

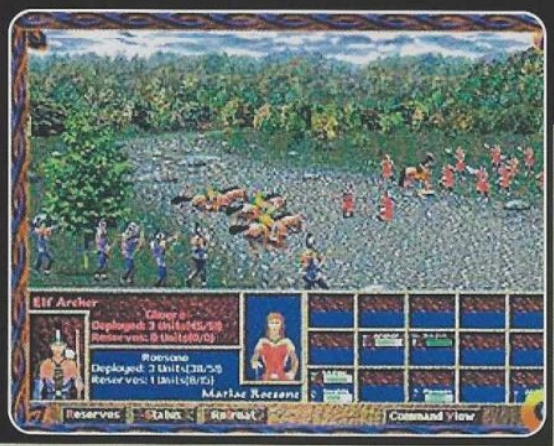


BIRTHRIGHT

Birthright – The Gordon Alliance

F3'e basarak (all capital letters!) yazıp aşağıdaki kodları girerseniz bakın bakalım neler olacak.

SYNCASH	Extra para
SYNHEAL	Sağlık
SYNINV xxx	İnventory'inizedeki eşyaları almak için kullanırsınız. (xxx yerine 120'ye kadar olan bir sayı yazmalısınız)
SYNADV	Bütün maceralara katılabilmenizi sağlar.
SYNFLY	Karakterinize uçma özelliği verir.



WCW NITRO

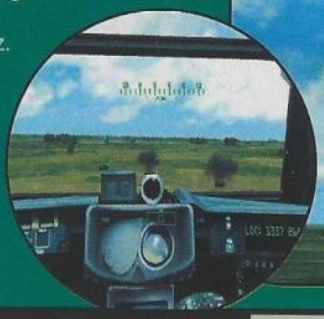
Kimden: herojason@yahoo.com
Kime: skutlubay@kamernet.com
Konu: wcw nitro hileleri

Selam serkan yine ben bu seferde wcw nitronun hilelerini yolluyorum (biliyorum bu oyununda hastaları var)

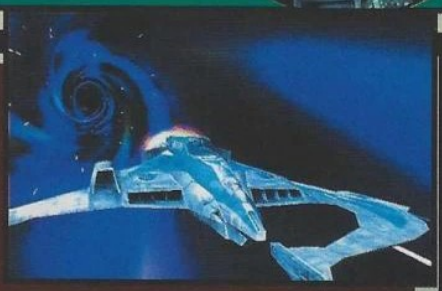
Tüm güreşçiler: Adam seçme ekranında 4 kez V, 4 kez Space, 4 kez Q, 4 kez T ve 1 kere H ye basın.
Tüm ringler: Ana menüde Space, T, V, Q, Space, T, V, Q, H
Büyük kafalar: Select mode ekranında 7 kez V, 1 kez Q, 1 kez H
Ring geçme: Options menüsünde V, Q, V, Q ya basın. Artık her H ye basışınızda o an ki ringi atlayacaksınız.
Ring seçme: Ana menüde Space, T, V, 4 kez Q, H
Çok tırsıyorum bu güreşçi tosunlardan, hemen ringden kaçıyorummm...

GUNSHIP2000

Pilotunuzun ebediyen yaşamasını sağlamak için aşağıdaki adımları harfiyen uygulayın. Mesela Zor bir göreev gidiyorsunuz ve becerebileceğinizden emin değilsiniz.
ROSTER.FIL dosyasını başka bir isimle bir yere kaydedin. Ama uzantısını değiştirmeyin. Eğer ölürseniz bu dosyanın adını roster.fil olarak değiştirip bulunduğu yere kopyalayın.
Artık pilotunuz yaşıyor ama hala bir görev geridesiniz.



TACHYON-THE FRINGE



Oyundaki komut satırına 'im a cheater' yazarak aşağıdaki kodları aktif hale getirirsiniz. Daha sonra bu kodları yazarak oyunda değişik avantajlara sahip olabilirsiniz.

one million dollars	+5.000 kredi
quickening	Ölümsüzlük
come get some	Duke Nukem'i oyuna davet etmek istersiniz diye.
dilithium	Full enerji
there is no spoon	Starbase'e geri dönüp oyunu kazanmanız için.
boom stick	Bütün eşyalar
ragtag	Bütün gemiler

HARD TRUCK 2

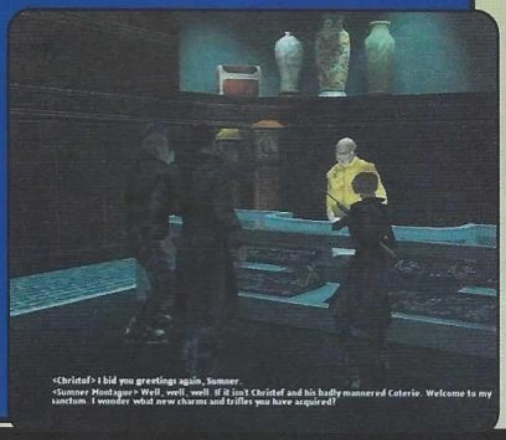
Diğer yarış oyunlarından daha farklı ve komik bir yarış oyunu olan Hard Truck 2 için hiçbir yerde bulamayacağınız harika kodlarımız yine aşağıda sizi bekliyor. Tabii bu kodları aktif hale getirmek için yapacağınız birkaç hareket var. Aslında kandırdım sizi sadece bir hareket var. Oyunu pause edip aşağıdaki kodları yazıyorsunuz.

hardtruckisthebest	Para ve lisans
openallroads	Bütün yolları oynayabilirsiniz.
freerepair	Yazdıktan sonra backspace tuşuna basarak bedava tamir yapabilirsiniz.
fillup	Sınırsız benzin alıp dağları taşları gezmek için.

VAMPIRE THE MASQUARADE

Oyunun kısayoluna -console parametresini yazın. Oyuna girdikten sonra [Esc] tuşunun altndaki tuşa [~] basıp oyun konsolunu açın ve aşağıdaki kodları girin.

god 1/0	god mode açık/kapalı
cash X	Paranızı x yerine yazdığınız sayı kadar yükseltir.
dropcash X	X yerine yazdığınız para kadar kaybedersiniz.
xp X	XP'ye X kadar ekleyin
revive	Sağlığınızı tam hale getirirsiniz.
vault	Oyunda istediğiniz yerde kişisel vault'unuzu kullanabilirsiniz.
freeammo	Sınırsız cephane
killme	Kendinizi öldürüyorsunuz. (Bu durumda revive bile bir işse yaramıyor)
addthing X	X yerine yazdığınız bir şeyi alırsınız.
poisonme	Kendinizi zehirleme
diseaseme	Kendinizi hasta etme.
damage me	Kendine zarar ver
frenzyme	Christof'u çıldırtın
freeze	Vücudu dondurur.



ICEWIND DALE

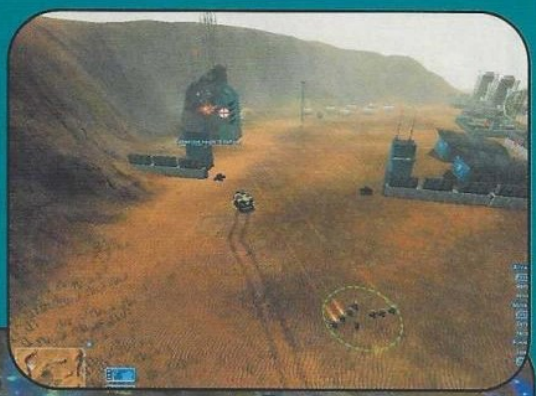
Oyun sırasında Ctrl ve Tab tuşlarına aynı anda basarak aşağıdaki komutları yazın.

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea()
Bütün haritayı gösterir.
CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Grubunuzu işaretli noktanın olduğu yere ışınlar.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(**X**);
Sonuç: Seçili karakterlere X yere yazdığınız kadar exp verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold(**X**);
Sonuç: X yere yazdığınız sayı kadar altını grubunuza verir.

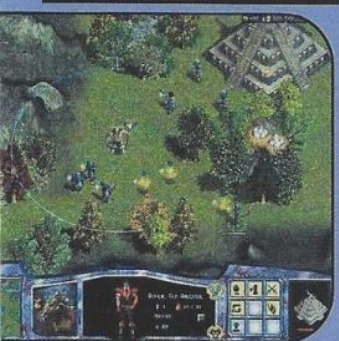
GROUND CONTROL

Oyunun ana menüsünde 'M', 'S' ve 'V' tuşlarına aynı anda basın. Bu hareketiniz sonucunda cheat kodlarını yazabileceğiniz bir dialog kutusu çıkacak karşınıza ve tabii ki siz aşağıdaki kodları oraya yazacaksınız.

god: Oyunda ölümsüzlük sağlar
notgod: Ölümsüzlük modunu kapatır.
gimme maps: Custome Game menüde ki bütün görevleri oynamanızı sağlar.
from massive with love: Eğlenceli texture'ler
the new generation of rts-games: Oyundaki gizli görevleri oynamanızı sağlar.



WARLORDS BATTLECRY



İşte başı 'war' ile başlayan oyunların moda olduğu zamanlarda kalma bir oyunun hileleri. Gerçi hiçbiri warcraft kadar popüler olamamıştı ama olsun. Yine de şanslarını denediler şu büyük oyun çöplüğünde...

Aşağıdaki kodları oyunun içinde herhangi bir yerde yazarak aktif hale getirebilirsiniz.

IAMATANK	Ölümsüzlük için. Ya da iki kere yazarsanız ölümsüzlüğü kaldırmak için.
IAMSEER	Haritayı tamamlar.
IAMALOSER	Oynadığınız senaryoyu kayberdersiniz. (niye böyle bir hile kullanasanız ki?)
IAMAWINNER	Oynadığınız senaryoyu kazanmanız için.
IAMANARCHMAGE	Bütün büyüleri aktif hale getirmek için.

NERF ARENA

Oyun içinde [~] tuşuna basıp aşağıdaki kodları yazarak karşılarında yazan özelliklere sahip olabilirsiniz.

god: Ölümsüzlük.

allammo: bütün silahlar için 999 mermi.

fly: Bazen uçmakta iyidir.

ghost: Hayalet olarak duvarların arasından kolayca geçebilmek sanırım işinizi bayağı bir kolaylaştıracak.

walk: Hayalet ve uçuş özelliklerinizi kapatmaya yarar.

open [harita adı] özel bölümleri başlatmanızı sağlar. Aşağıdakileri bu özellikte kullanabilirsiniz. Ya da sizin bildiğiniz başka kodlarda olabilir bu.

AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-Asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut

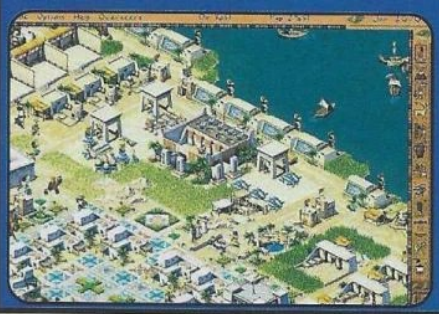
PHAROAH

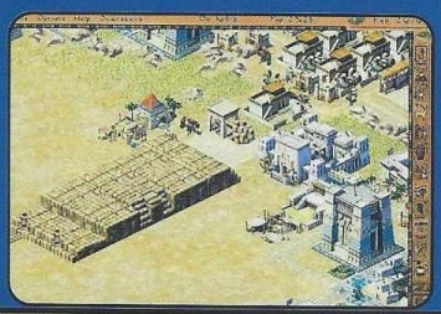
Kimden: herojason@yahoo.com
Kime: skutlubay@kamernet.com
Konu: Pharaoh hileleri

Selam Serkan, Mert'e birkaç gündür hile yolluyordum, ama bana cheat'leri artık senin hazırladığını söyledi. Eh, madem öyle, ben Mert'e yolladığım cheat'leri bir de sana yollayayım dedim. İşte sana güzel oyun Pharaoh'un cheat'leri...

Oyun içinde CTRL + ALT + C tuşlarına basın. Hileyi yazdıktan sonra -büyük küçük harflere dikkat- "tick" isaretine basin. Parantez içinde yazanlar o bölümde olması gereken tanrılar. Mesela Ra yazan bir hile, ancak Ra'nın olduğu bir bölümde yapılabilir. Ama Ra yoksa o hile yapılamaz. Eğer parantez içinde tanrı manrı yazmıyorsa her bölümde yapılabilir.

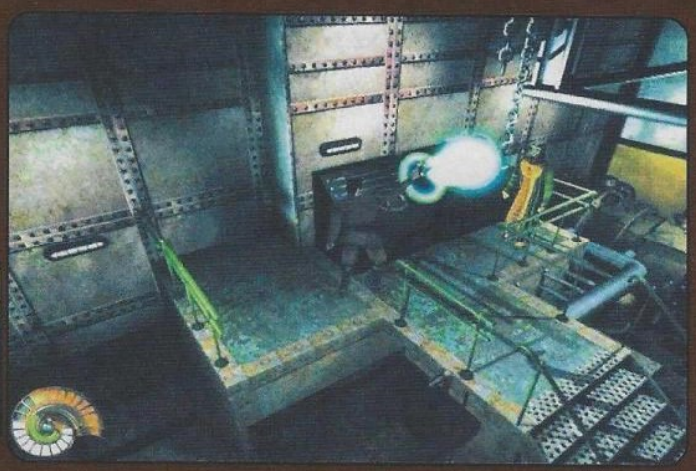
Big Dave: Bazı sanayi binaları yıkılır (Ptah)
Grenow: Storage Yard'lardan biri yıkılır (Ptah)
Spirit of Typhon: Bazı işgalciler geberir (Seth)
Meow: Tüm tanrılar adına beleş festival (Bast)
Cat Fight: Evlerin dereceleri (Bast)
Sun Disk: Kingdom Rating artar (Ra)
Mesektet: Kingdom Rating azalır (Ra)
Life from Death: Gelecek selde tarlalardan iki kat fazla ürün alınır (Osiris)
Underworld: Tarlalar gelecek selde yıkılır (Osiris)
Hippo Stomp: Hippolar
Side Show: İşte bu çok güzel. Hippoların olduğu bir haritada deneyin, çok eğleneceksiniz :)
Pharaohs Tomb: Bölüm biter
Fury of Seth: Gemiler batar (Seth)
Treasure Chest: şehre 1000 db
Bounty: Gelecek hasat umulandan iyi (Osiris)
Mummys Curse: Gelecek hasat umulandan kötü (Osiris)
Pharaohs Glory: Bir yıl için şehrin ticaret yaptığı malların miktarı %50 artar (Ra)
Bird of Prey: Bir yıl için tüccarlar daha aza ticaret yapar (Ra)
Supreme Craftsman: İşçi sayısı tam olan bir st. yard gems, clay, pottery, flax, linen ya da jewelry ile dolar (Ptah)
Noble Djed: Shipwrights, weavers ya da jewelers ihtiyaçları olan malzemelerle dolar (Ptah)
Typhonian Relief: Diğer şehirlere giden askerlerinize bişecikler olmaz (Seth)
Seth Strikes: şehrin en iyi company'si ve onun fort'u Yıkılır. (Seth)
Cat Nip: Evler ve bazaarlar; yiyecek ve eşyalarla dolar (Bast)
Kitty Litter: şehirde salgın (Bast)
Hadi bana eywallah, ben kaçtımmm...





TIME MACHINE

Ben commodore'da ismi böyle olan bir sürü oyun hatırlıyorum. Hepsi farklı türlerde olurdu. Acaba bunu türü ne? Bu oyunu oynayan arkadaşlardan biri bana mail atarsa sevinirim. Oyunun score tablosuna 'DIZZY' ismini girerek cheat modu aktif hale geitirin. Bundan sonra A ve S tuşlarını kullanarak farklı yerleri görebilirsiniz. Hey gidi günler ya commodore geldi de aklıma. Ne günlermiş onlar. Özledim ve hüzün yaptım durup dururken kendi kendime neyse...



DEUS EX

Deusex/system folder'ındaki user.ini dosyasını herhangi bir text editor programı ile edit edin. "t=" diye bir komut göreceksiniz. Onu "t=talk" olarak değiştirin. Dosyayı kaydedip oyunu çalıştırın.
Oyun sırasında T tuşuna basarak ekranın altında konuşma penceresinde "say" yazan kısmı silerek aşağıdakinni dikkatlice yazın.
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True
Artık aşağıdaki cheatleri yazarak hile yapabilirsiniz.

ALLAMMO: Refill Ammo
ALLAUGS: All Basic Augmentations
ALLCREDITS: 10,000 Credits
ALLENERGY: Full Energy
ALLHEALTH: Full Health
ALLIMAGES: All Images
ALLSKILLPOINTS: Gives All Skill Points
ALLWEAPONS: Give All Weapons
BEHINDVIEW 1/0: Third Person View On/Off
FLY: Fly Mode
GOD: God Mode
IAMWARREN: Turn On EMP Field
INVISIBLE: Invisibility
LEGEND: Secret Menu
OPENSESAME: Unlock Targeted Door
SPAWNMASS: Spawn A Mass Of Enemies
SUMMON X: Summon Item X (See List Below)
TANTALUS: Kill Current Target
WALK: Fly Mode Off

Summon Objects
ACOUSTICSENSOR
ALEXJACOBSON
AMMO10MM
AMMO20MM
AMMO3006
AMMODART
AMMODARTFLARE
AMMODARTPOISON
AMMONAPALM
AMMOPLASMA
AMMOROCKETS
AMMOROCKETWP
AMMOSABOT
AUGBALLISTIC
AUGCLOAK
AUGDATALINK
AUGEMP
AUGENVIRO
AUGIFF
AUGSHIELD
AUGSTEALTH
AUGTARGET
BASKETBALL
BOBPAGE
GRAY
GREASEL
JAIMEREYES
JCDENTONMALE
JOEGREENE
JOJOFINE
LOCKPICK
MEDICALBOT
MULTITOOL
NICOLETTEDUCLARE
PAULDENTON
REPAIRBOT
TERRORIST
TIFFANYSAVAGE
WALTONSIMONS
WEAPONASSAULTSHOTGUN
WEAPONFLAMETHROWER
WEAPONGASGRENADE
WEAPONLAM
WEAPONMODACCURACY
WEAPONMODCLIP
WEAPONMODLASER
WEAPONMODRANGE
WEAPONMODRECOIL
WEAPONMODSCOPE
WEAPONMODSILENCER
WEAPONPISTOL
WEAPONPLASMARIFLE
WEAPONPROD
WEAPONRIFLE
WEAPONSAWEDOFFSHOTG
WEAPONSHURIKEN
WEAPONSTEALTHPISTOL

MARTIAN GOTHIC

Inventory'de HINTS FOR VIDEOGAMES kitabının üstündeyken aşağıdaki kodları yazın.

YOULOOKINATME Infinite Health
IFEELUNUSUAL Infinite Ammo
QUICKSUCKITOUT Immune to Poison
PATRICKMARLEY Listen to Darnley Microcorder
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT View Credits

bigBEN

ilenler bilir, ben 3.5 senedir TR den uzakta San Francisco'da yasiyorum. Buraya gelmeden once, Superonline'da calismakta idim. Elimin altinda devamli bir internet baglantisi vardi. Ammmaa, Superonline'dan ciktigim andan itibaren, acilar, iskenceler baslardi. Kamer'e giderdim, kuzene giderdim, eve gelirdim ve hep ayni dertle karsilasirdim : Kopan hatlar, mesgul sesleri, bin adet degisik tel nosu, yavas baglanti etc.

Amerika'ya ilk geldigim zamanlarda, millet bana sormaya basladi, "Nasil abi, internet orada hizli mi?" "Evet kardesim, hizli ! Hadi devam et, ettt, et, et" gibi cevaplar ile savusturmustum insanlari ve okuyuculari. Ama benden tam bir rakam istiyorlardi, 1 milyon KB/nanosecond gibi. Ama ne yazik ki oyle degildi burada ki durum. Yine ISP ler vardi ama oyle aman aman hizli degildi. Gelin gorun ki bir kere olsun mesgul sesi duymadim, insan bir kere duymaz mi be yaww. Hizim hep 3-4 Kb de kaldi, hattim hic dusmedi. Anladim ki o zaman, hiz cok onemli degil imis sabit ve verimli, paket kayiplari minimum bir TCP/IP baglantisi olsun yetermis.

Bunu soyledigim zaman millete, "Ay, aman biz de bir bok sanmistik Amerika' yi..." demeye basladilar. Simdi Amerikayi bir bok sanin tabii ki, bir halt sanmayandan suphe ederim zaten, ama burayi Ay Ussu falanda sanmayin, yani havada ucusan arabalar falan yok, normal bir olayimiz var.

Tabii ki ne demek istedigimi tam anlatamadim, ama sunu bilirim ki daha gecen yilbasinda TR de iken bir internete baglanayim dedim, igrendim kardesim kendimden. Yok saat 6-10 arasi Superonline nin su numarasini ara, yok sabah Ixir daha hizli, yok bok yok pusur. Inanilmaz. Tek istedigim emaillarimi ASCII text gormekti, baska bir sey degil hani.

Amerika'da ise basladiktan sonra gordum ki, hemen hemen herkes T1 kullaniyor, yani 1.5 Megabit. Tabii inanilmaz bir olay. Cok stable bir durum.

Amerika esas patlamayi gecen sene yapti ve DSL'e gecti, Ayda 30 dolar verdim ve kurdurdum evime. Olay soyle. Hali hazirda bulunan, bakir telefon telinizin bir ucuna bir alet takiliyor (splitter) bu alet gelen bilgiyi Data ve Voice olarak ikiye ayiriyor. Evinizde yapilan olay ise telefon cikisinin yanina bir cikis daha ekleniyor. Bu cikisin (RJ45 & RJ11) 11 lik kismi telefona, 45 lik kismi ise $200 dolarlik DSL Router iniza gidiyor, oradan da telefon sirketine. Hiz ise soyle oluyor. Buna Adsl deniyor, yani asenkronize, upload ile download hizlari farkli. Bir de SDSL var ki bu da senkronize. Benim ki ADSL ve upload hizim 385 KB, download ise 1 Mb e kadar cikiyor. Eve DSL gelince olayimiz degisti tabii, tuvalete gitmek istesek Internet'e bakip nasil gidelim diye oyle karar veriyorduk.

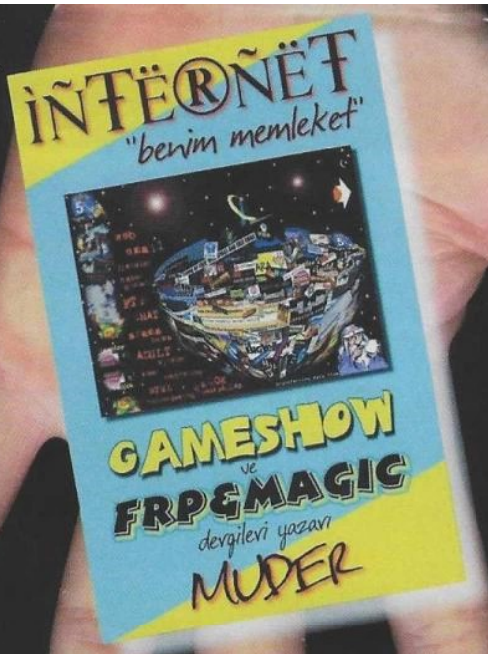
Simdi size tam havayi veremedim, bundan kesin eminim ama sadece buyuk dusunun, elinizin altinda 24 saat kesintisiz, 385 KB lik bir internet baglantisi olsa idi ne yapardiniz. Ben neler yaptiklarimi buradan soylemek istemem, yani utanirim, cunku cok legal seyler degiller. Artik dial up öldü USA'de, DSL olayi bitirdi gibi bir sey, dialup lar, desktopunuzda reklam gormekten sıkılmazsanız bedava veriliyor. Durum budur.

Simdi herkesin merak ile bekledigi seyler ise Internet Appliance lar. Bu sonbahar cikmasi beklenen "QUBIT" ise bence olayi bitirecek. Bence ama. Detay icin http://www.qubit.net/.

Internet Appliance demek, Internet uzerinde calisan ev esyalari. Su an icin pahalilar ama gelecek icin umit vadediyorlar.
Mesela bir resim cercevesi dusunun, resimleri Internetten indiriyor ve her dakka yeni bir resim getiriyor. Netradio mesela, evde bildiginiz radyo gibi ama internete bagli ve binlerce istasyondan birini secebiliyorsunuz. Bunun gibi seyler.

Arti bahsettigim Internet Appliance lar icin daha detayli bilgi icin : http://www.allnetdevices.com/

Catch you later...



WEB'den FTP'ye,
Chat'ten Arama-Bulma yöntemlerine,
Adult sitelerden Online Gaming'e,
HTML'den Online Shopping'e,
her düzeyde Internet kullanıcısı için,
"Internet kullanıcısı" olmak,
öğrenmek, kullanmak ve de eğlenmek için...

Gerek anlatım tarzı gerek geniş içeriği ile "ilk" ve "tek" olan bu kitabı MUTLAKA OKUMALISINIZ

New York Times

**"Bilgisayar dediğin her şeyi bilir.
Hele şimdi internet diye bir robot çıkarmışlar.
böyle Konya Ovası büyüklüğünde bir uydudan
yayın yaparmış tüm evrene...
Haliç'in altındaki altınlar konusuna gelince...
Onları da internet denen bu zat-ı muhterem
'çıkarayım' demiş de
bizimkiler izin vermemişler..."**

"IMAP nedir, Routing Information Protokol kimdir, Ethernet Segmentleri hayatınızı nasıl etkiler konularını asla bu kitaptan öğrenemeyeceksiniz. Onların dışında,

İnternet'le ilgili hemen her şeyi, basit bir dille, herkesin anlayabileceği şekilde anlatmak için, bu kitaba da, internete de, verdiğiniz ya da ayırdığınız paranın, harcayacağınız zamanın karşılığını alabilmeniz için, gençliğimi verdim, saçımı süpürge ettim.

Anlatımda, öylesi içten ve böylesi samimi bir dil tercih edilmiş. "internet öğreneceğim" ülküsüyle yola çıkan okuyucunun saçlarını kaybetmemesi için gereken hassasiyet gösterilmiştir.

Kitabın sonunda, eğlenceli başladı, mutlu devam etti, bilgilendik, bilinçlendik, eğlendik, uçsuz bucaksız yeni bir dünyayla tanıştık, ufkumuz genişledi ama hüzünlü bitti diyeceksiniz ve de en önemlisi,

katil uşak...

Teşekkür Ederim."

MUDER

İNTËRÑËT
"benim memleket"

+++ISS'ler,

En iyi donanım / Bilgisayar siteleri,

En iyi oyun siteleri (64 sayfa ÖZEL!),

En iyi haber siteleri (gazeteler, radyolar, TV'ler),

**Spor siteleri
(futbol, basketbol, voleybol, tenis ve diğerleri),**

**Oto-Moto
(otomobil ve motosiklet üreticileri, rally dünyası, F1 ÖZEL!),**

**Müzik siteleri
(Müzik TR, üreticiler, aksesuarlar, enstrumanlarve diğerleri),**

**Sinema siteleri
(Film Şirketleri, "Sinema" siteleri, A'dan Z'ye en iyi filmler ÖZEL!),**

Bankalar, Üniversiteler ve ÇOK DAHA FAZLASI...

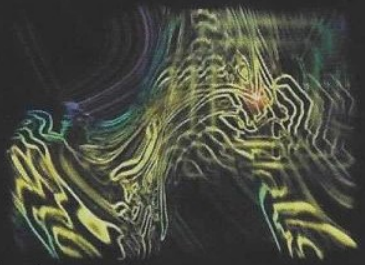
SEÇKİN KİTAPEVLERİNDE...

KAMERNET . COM

www.kamernet.com/kitap

Kamer Basın Yayın ve Dış Tic. LTD. ŞTi.
Ihlmurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5Beşiktaş/İstanbul
Tel: (212) 260 0225 - 260 3776

GENEL DAĞITIM:
Alfa Basım Yayım Dağıtım
Çatalçeşme sok. No: 52/B Cağaloğlu / İstanbul
Tel: (212) 511 5303 - 513 8751
Fax: (212) 519 3300



offical muder site www.muder.com

Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

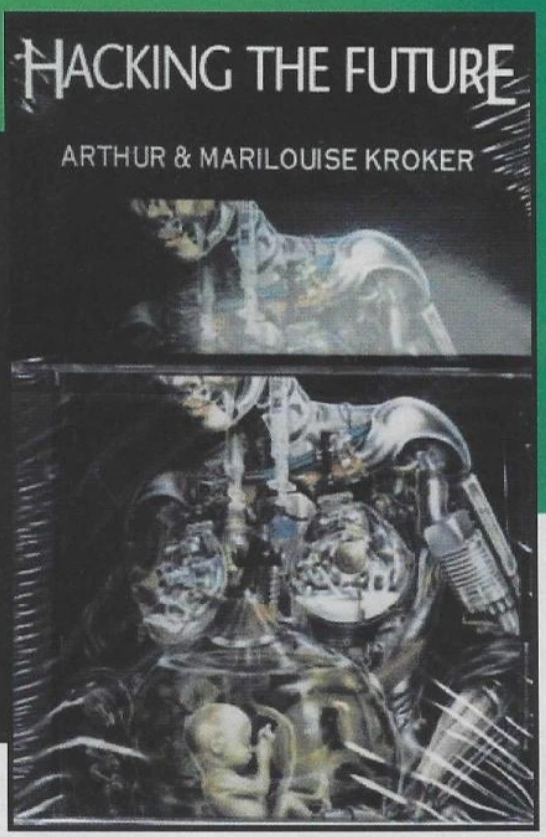
"Korsanlar, bilgi hırsızları, ego tatmini, hacker'lar, software firmalarının çaresizliği..."

DİJİTAL KORSANLAR

Açıklama: Birazdan okuyacağınız Dünya Yazılım Piyasası'nda Korsanlık konulu yazıda, benim şimdiye kadar yazdığım hemen hemen bütün oyun harici yazılarımda olduğu gibi normatif olmayan, yani olması gerekeni söylemeyen bir nitelik bulacaksınız. Sadece nedir, ne değildir, çılgın bir korsan günlük hayatında neler yapar gibi şeyleri göreceksiniz. Demek istiyorum ki, bu yazı için olumlu ya da olumsuz herhangi bir eleştiriyi bunu göz önüne alarak yapınız. Şimdi isterseniz yazımıza geçelim:

[Girizgah]
Sizi açıklamayı okuyan sorumlu bir okur farzederek selamlıyorum efendim. Adım Can, soyadım Kantarcı, nick'im set. Evet, bir ara geri zekalıydım. Aman. İnternetle (bu şekilde büyük i'yle falan yazmaktan iğreniyorum ama artık Türkçe bir kelime olmuşmuş . öh) az çok haşır neşir olan herkes bir şekilde, kaçak yazılım anlamına gelen "Warez" sözcüğünü duymuştur. Duymayanlar ise takriben beş saniye önce ne anlama geldiğini öğrendiler. "Köksel anlamına bakacak olursak.." diye bir girip çıkardım ama şu okumakta olduğunuz sayfaların bir yerlerinde çok güzel bir sözlük var. Oradan faydalanınız. Bu kadar yazıp çizdiğime göre konunun ne olduğu hakkında karanlık bir kısım kalmamıştır. Warez kavramı çok geniş olduğundan yazıyı bölümlere ayırarak yazmanın çok daha mantıklı olduğunu düşündüm. Eh, ilk olarak da bu işin nasıl başladığına bakmak en doğrusu olur kanımca:

[Tarihiyet]
Hepimiz hatırlarız eskiden yazılım kopyalama denilen olayın ne kadar geyik ve bir o kadar da basit olduğunu. Disket-oyun döneminde (inanılmaz dönem yarattım ya) tek yapılan şey disketleri kopyalamaktı ve arkadaşlarımıza, eşlerimize, akabinde dostlarımıza dağıtmaktı (yani ben onların gözünden bakıyorum olaya, yanlış anlaşılma olmasın). Yazılım firmaları ise yazdıkları ürünlerin ne kadar kolay kopyalanabildiklerini ve dağıtılabildiklerini bildiklerinden devamlı bir dehşete düşme halindeydiler. Bu halden bir nebze de olsa kurtulmak için bir şey düşündüler: Normal kopyalama modundan farklı olarak, şimdi artık bize rutin gelen "installation". Böylece düz kopyalama işlemi olmadığından, korsanlığı da durdurabileceklerini düşündüler. Ne var ki, warez insanları tarafından misilleme geç gelmedi: Oyunun install edilip, sonra normal dosyaların disketlere geri kopyalanması - ki pkzip, arj, lhz gibi programların çıkmasıyla çok daha kolaylaşan bir işlemdi bu.



Oyun firmaları buna karşılık yeni bir planla geldiler warez dünyasının Omaha Beach'ine: Copy protection. Çok tanıdık değil mi? Tanıdık durumu olmayanlar için: Buna göre herhangi bir oyunu oynayabilmek için (install'lu veya install'suz) bir tek orijinal oyunu alan insanın erişimi olduğu bir kod gerekecekti. Hemen akıllara gelecek bir örnek vereyim yakın tarihten: Prince of Persia 2'de giriş bölümünden hemen sonra mağaranın girişinde sorulan salak semboller. Bunlar genellikle oyunun kullanım kılavuzunda bulunurdu ve ilk başta etkisi olur gibi de olmuştu açıkçası. Fakat fotokopinin icadıyehm yani kullanılmasıyla bu engel de aşıldı. Hatta bu yararlı da oldu çünkü artık kullanım kılavuzları da bu sayede kopya oyunlarla veriliyordu. Bu copy protection çeşitli gelişmelerle sürüp gitti. Firmalar da kastılar "koruyacaz biz" diye. O yüzden abuk sabuk şeyler sorulmaya başlandı artık oyunlarda. Resmen bulmaca çözer gibi kod çözülüyordu veya düzgün kodlar da fotokopisi imkansız olan değişik tür kağıtlara basılıyordu. Fakat öyle salak bir teknolojiydi ki bu okunması da imkansızdı. Orijinal oyuna para veren kullanıcılar deliriyordu bu sefer de o kadar para verdikleri oyunu adam gibi oynayamamaları yüzünden. Zaten sonunda bir firma çoğu popüler için copy protection'ları geçen bir yazılım sürdü piyasaya. Bu bir çok tepki gördü diğer firmalardan fakat, bunu yapan firmanın, kendi yazılımlarının da kaçak kopyalanıyor olduğuna dikkati çekmesi üzerine denecek bir söz kalmadı. Her halükarda karşı taraf kazanıyor gibi gözüküyordu. Ta ki...
Ta ki 1990'ların başında CD-ROM teknolojinin gelmesine kadar. Oyunlar artık o kadar büyümüşlerdi ki disketlere sıkıştırıldığında bile sığmıyorlardı. Doğal olarak ortalıkta o zamanlar için aşmış pahalı olan CD-Burner (Recorder)

alabilecek parası olan "baba" yazılım korsanları yok değildi fakat PC oyunlarıyla ilgilenip de bu tür donanıma sahip insanlar çok çok az olduğundan (yüzde 1 bile değildi bu oran ilk zamanlarda), oyunların yasal olmayan kopyalarının piyasaya sürülmesi işi bir süreliğine de olsa durakladı. Şimdilik savaşı firmalar kazanmış gibi gözüküyordu....

[İntikam!]
Bir cepheyi kaybetmiş gözüken korsanlar, modem teknolojisinin yaygınlaşması ve dolayısıyla BBS'lerin kurulmasıyla vur kaç taktiklerine başladılar. Crack edilmiş oyunlar buralara konuyor ve binlerce kullanıcının alımına bırakılıyordu. Böylece disketlerle uğraşmaya da gerek kalmıyordu. Yalnız BBS'lerin sağladığı bu rahatlık her kullanıcı tarafından erişilebilir değildi. Düşük hızlı modemlerden, her yerde BBS olmamasına kadar bir çok sorun vardı. Bu yüzden oyun firmalarının asıl yoğunlaşacakları tehlike de değişiyordu.
Birkaç yıl geçti ve bilgisayar teknolojisi de aldı başını gitti. CD-Burner'ların fiyatları düştü ve bu düşüşü gören oyun firmaları tutuştu (ay ay ay). Gerçekten de birincil tehlikeyi internetten warez indiren insanlardan çok, eşe dosta cd kopyalayan şahıslar oluşturuyordu. Nette çok yaygın olan warez sitelerine rağmen onları birincil tehlike göstermememin başlıca iki nedeni ise düşük bağlantı hızları ve güvenilirlik. Yüzlerce mb'lık bir oyunu download ettikten sonra "No CD in Drive" gibi bir hata mesajı görmek çok büyük olasılık çünkü. Şu andaki bu durumun gelecekte değişmesi muhtemel çünkü kablolu net bağlantısı gibi sistemlerin yaygınlaşmasıyla netten warez indirim istatistiklerinde de büyük artış olacak gibi. Deminden beri bütün bu durumlarda geçen belirleyici kelime dikkat ettiyseniz "dost". Arkadaşlık kavramı özellikle kaçak yazılım ortamında delirtici bir önem kazanıyor. Ne de olsa gerçek dostlar birbirleriyle "paylaşırlar".

[Crackiyet (öh)]
İnsanı şaşırtan bir başka gerçek ise netteki warez sitelerinin gerçekten sayılamayacak derecedeki çokluğu. Yasallıkla uzaktan yakından hiçbir alakası bulunmayan bir olayla ilgili bu kadar çok kaynak bulunabilmesi ise akıllara takılan başka bir soru. Aslında kaynak derken biraz dürüst davranmak gerekiyor. Bahsi geçen bu tip sitelerden herhangi birine girildiğinde nette karşınıza çıkabilecek her türlü salakça şeyin bir araya gelip toplandığını görüyorsunuz. Genellikle adult sitelerine ait banner'lardan tutun da bir çok browser penceresi açılmasına, hatta bir sürü çalışmayan linke kadar her şey geliyor başınıza. Sonuçta bu tür sitelerden warezle alakalı hiçbir şey öğrenip alamayacağınızı farkediyorsunuz. Ve asıl insanı hasta eden bir durum ise, bütün bu salak sitelerdeki tavrın "eğer warez hakkında bir şey bilmiyorsanız siz bir lamer'sınız (sözlüğe bkz.) ve zaten bir sey bilmenize gerek yok" şeklinde olması.
Zar zor ulaşılabilen, cracking yapan ana gruplarına üye "harbi" warez insanlarına (bunlara Elite deniyor) göre zamanında gerçekten adam gibi warez indirilebilen düzgün siteler vardı nette fakat artık etrafta sadece bu olaydan para kazanmaya çalışan lamer'lar var. Porno faktörü de zaten bu sebepten dolayı işin içine giriyor. Warez'e ulaşabilmek için banner'lara veya linklere tıklamalısınız. Site işleriyle uğraşanların bildiği gibi her tıklama için de bu porno siteler warez site sahiplerine para ödüyorlar. Çalışmayan linkler ise kendi yerlerinde warez bulundurma riskini taşımak istemeyen insanların bir FTP Server'ına link vermesi sonucunda oluyor. Bu server'lar da uzun zamandan beri kapalı oluyor ve sonuçta elde var "0".

[Nerede?!]
Peki, warez web üzerinde yoksa, nerede? Çok çılgın bir soru. Yine bu elit insanlara göre, warez gerçekten istiyorsanız, FTP veya IRC'den aramalısınız. Kendi FTP'niz olması gerekli çünkü böylece account değiştirebiliyor ve başkalarının FTP'lerine erişim sağlıyorsunuz. IRC'de ise en iyi yöntem bilinen genel server'lardaki warez kanallarını denemek. Böyle yerlerden ratio'suz FTP'ler alabilirsiniz (yine sözlük derim). Tahmin edeceğiniz üzere, bu iş bir kanala girip hemen bir FTP sitesi kapıp istediğiniz bütün oyunları bulabileceğiniz kadar kolay değil. Warez ararken insanı en bayan ve delirten olay ise, IRC'de deliler gibi dolanıp herkese "selam sende şu oyun var mı" diye sormak.
Benim en çok kafama takılan "Çevirmeli bir bağlantıyla nereye kadar indirilebilinir ki?" sorusuydu. Buna ise The Faction adındaki, dünyadaki belli başlı bütün warez gruplarının üyesi olduğu bir konsorsiyum çözüm getirmiş. Oyunların hangi kısımlarının atılacağından, hangi formatlarda indirilmeye hazır hale getirileceğine kadar her şey ayarlanmış.
İyi, güzel de, bu Elite denilen insanları oyun crack etmeye ve bunları FTP'lerine koymaya yönelten motivasyon nereden gelmekte? Sonuçta zaten bu derece piyasanın içinde olan insanlar birbirlerini tanıdıklarından istediklerini kişisel olarak elde edebilirler online olmak yerine. Crisis adlı bir Elite'e göre warez işindeki en iyi olay, herhangi bir yazılımı piyasaya sürüldüğü an, hatta sürülmeden önce hiçbir para ödemeden kullanabilir olmak. Yalnız şu tatminin de yeri tartışılmaz: "Abi screenshot'ları gördün mü, süper olacak oyun galiba ya." "Yok hacı oynadım ben o kadar da güzel değil."

[Sayı ve Savunma]
SIIA'ya göre (Software and Information Industry Association) yasal olmadan kopyalanmış yazılımın oyun endüstrisine tam olarak zararı belirlenemiyor. 1997 yılında yapılan bir araştırmaya göre ise dünya çapında 11.4 milyar dolar kaybedilmiş bu yüzden. Bu sayı, o yıl yasal satışlardan elde edilen 17.2 milyar dolarla karşılaştırıldığında bir hayli ilginç geliyor.
Yazılım firmalarının gözden kaçırdığı (veya kaçırmak istediği) bir başka gerçek ise fiyatların genelde ateş pahası olması. Korsan yazılımın bu derece rağbet görmesinin temel nedenlerinden biri de bu. Korsan gençlerin oyun endüstrisine yönelttiği suçlamalardan biri de, piyasaya sunulan oyunların çoğunun perfect, yani bug'sız olmaması ve oyunda olacağı söylenen özelliklerin ya yanlış ya da tam olmaması. Elite'lere göre warez sayesinde bir kontrol imkanı doğuyor ve insanlar alırken ne alacağını bilip alıyorlar. Tabi ne kadar insanın almak istediği bir oyunun warez sürümünü deneyip de sonradan orijinalini aldığı da bir soru işareti...

[Bir başkadır benim memleketim (bitiyor tamam)]
Deminden beri hep genele baktık. Biraz da özele inelim. PC piyasasının son on yıldır deliler gibi geliştiği ülkemizde de kopya yazılım bayağı bir yaygın. Oyunların kopyaları genellikle Bulgaristan'dan ve Tayvan'dan geliyor. Genel yazılımlar arasında ise Rus kopyaları çoğunlukta. Özellikle oyun piyasasında kopya yazılımın yaygın olmasının en büyük nedeni dünya çapındaki oyun firmalarının Türkiye'ye gereken önemi hala vermemeleri ve bu pazarı gerektiği gibi değerlendirmemeleri. Buraya gereğinden pahalı olarak gelen orijinal oyunlar da doğal olarak Türk kullanıcısını çekmiyor.

[Bitiş]
Bu aydan itibaren böyle değişik konularda tarafımdan hazırlanmış dosyaları okuyacaksınız. Bilgisayar, Oyun ve Internet dünyasıyla ilgili hemen her konuda olabilecek bunlar. Nasıl olacak, hep beraber göreceğiz. Son sözüm, Violent Femmes dinleyin.

İşin sözlüğü

warez: Cracker kültüründe kullanılan, ticari bir yazılımın crack edilmiş haline denir. Hacker'lar bu terimi biliyorlar fakat kendi aralarında kullanmıyorlar.

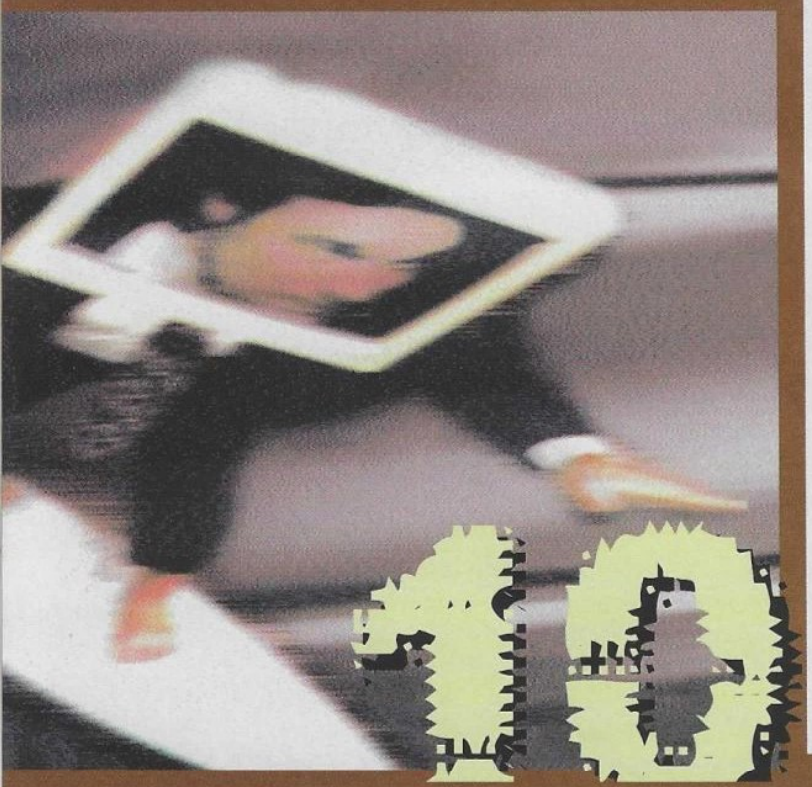
warez d00dz: Cracker'ların bir alt grubu. Yazılımın kopyasını çıkarır copy protection'ını kırarlar. Bir çok gateway sayesinde de bütün dünyaya yayarlar. Warez d00d'larının amacı beklenen bir programı herhangi bir warez grubundan önce kırıp piyasaya yaymaktır. Neden derseniz, cevap ego tatminidir.

cracker: Bir sistemdeki güvenliği kıran insanlara denilir. Hacker'lar tarafından alt tabaka yaşam formu olarak görülürler. Onlara göre cracker'ların yaptığı iş seviyesizliktir.

elite: Daha çok cracker'lar ve d00d'lar tarafından kullanılan bir terim. Büyük ihtimalle korsan bbs'lerde bir ara çok yaygın olan Courier Elite adlı modemden kalma.

hacker: Orijinal anlamı, bir baltayla mobilya yapan kişi. 1. Programlanabilir sistemlerin detaylarını incelemeyi seven ve kapasitelerinin nasıl arttırılabileceğini öğrenmeye çalışan kişi. 2. Tutkusal bir şekilde programlama yapan kişi. 3. Hack değerini takdir edebilme yetisine sahip kişi. 4. Çabuk programlama yapabilmede yetenekli kişi. 5. Belirli bir program üzerinde uzman ötesi olan kişi.

Simgeler kullanmam. Komik olmam. İroniden uzak dururum. Etki etmem, tepki almam. Değişmem, değiştirmem.



Ben değilsem kim, "shimdi" değilse ne zaman?

Geçen ay Avusturya'ya gidecektim. Vize olaylarında sorun çıktı. Yeni belgeleri bekleyeceğim ara, on günlük bir tatil yaptım. Bu sırada *bir okyanus dibi mağarasından* Zebani'yi aradım, herkesin huzuru bulduğu birileri vardır.. Uzun süre konuştuktan sonra, yazımı beklediğini ve mobil iletişim sağlayan uydudunun tepeme düşmesi temennileriyle kapattık telefonu. Ankara'ya döndüm. On mektup gelmiş. Biri Avusturya'dan, beşi fatura, ikisi sigorta'dan... Ertesi gün İzmit'e gittim. Nuray'la görüşmeye. 19:00'da İzmit'teydim... Telefonum bozuktu. Yaptırmıştım, yolda "yine" bozulmuş olduğunu anladım. İzmit Real'den bir telefon aldım, dan dan dan... Ankara'ya dönecektim ya da geceyi İzmit'te bir yerlerde geçirecektim. Otogar'a gittim. Arabayı çektim. Arabada kalmayı düşünüyordum, sonra... İstanbul'a... Kamer'e geçtim. Ramones'le tanıştım. Zebani'yi gördüm. MEG ve Çilem geldiler. Zebani'nin ve Çilem'in gece yarısı dergiye gelmesine, dergi işlerinin aksamasına, bütün planlarının iptal olmasına neden oldum. Yarım saat civarı Kamer'deydik, gece 02:30 suları Şampiyon'da kokoreç, zümküfül (official GAMESHOW 'food) ve midyeler yendi. MEG ve Çilem misafir ettiler beni, misafir değil de "ev sahibi"ymişim gibi ve her zaman olduğu gibi, son derece samimi... Sabah 11:00 gibi arabama hırsız girmiş olduğunu gördük. Teyp gitmişti, arka "kelebek camı" kırılmış, kapı göçmüştü. Eski telefonumda arabadaydı, hırsızın onu da almış olduğunu düşündüm. Telefonun açılış mesajı: "oradaydık ve shimdi buradayız"dı, Hobbit'ten... Üzüldüm. Bir gün önce bozuk diye kızıp arka koltuğa fırlatmıştım. O an, yoktu. 12:00, Üsküdar, Çinili Polis Karakolu, ifade... Sonra İzmit yeniden, 14:30, Nuray'laydım, otoparkta konuştuk uzun süre. Otopark yerin üç kat altı, korktum ben, çıktık. İzmit, yağmur, sel almış her yanı. Kazak verdi bana, çok önemli ve anlamlı hediye. Edo'da oturduk. Edo, Mado'nun yanı. Akşama İstanbul'a dönecektim Çilem güzel yemekler yapacağından, MEG de Alanis Morrisette konserine gidebileceğimizden bahsetmişti. Son derece yorgun, bitkin ve kendimle ilgili kaygılarımdan ötürü "yine", huzursuz'dum. Ankara'ya dönmemin daha iyi olacağını düşündüm. MEG'le konuştum telefonda, "hayallerimiz vardı" dedi... Kırılmaları gerekirdi bana, ben olsam, kırılırdım en azından, ama seviyorlardı beni... Çok... Çok çok çok...

Non-stop Ankara'ya döndüm. İki kez bırakıp direksiyonu kenara çekip uyumak istedim. Ve de çok korktum Bolu dağı civarından geçerken. Sis vardı ve de yağmur...

37 Saat, 1043km, 4 saat uyku, 16 saati hareket halinde 21 saat arabada geçen süre, ortalama hız 65.1 km. Mütemadiyen yağmur, kilometrelerce sis, yol bakım çalışmaları... 0,5cl su, 1,1cl portakal suyu, 0,1cl Sprite, 0,32cl diet kola...

Ankara yeniden... 15 Saat uyudum, iki kez Mobster'ı gördüm rüyamda, dövme yaptırmış, MSN.com'dan aradığını söyledi, "Nostradamus + tattoo" diye aratmış, zor bulmuş, rüya işte... ve bir kez de annemle konuştum, "Nuray dedim, ne onunla ne de onsuz"...

MUDER
muder@gsmnet.com

Aynından MAC de yazmıştı zamanında, "özel birileri" için, 64'ler zamanında; "ne onunla ne de onsuz"... Gece Çilem söylemişti, yorgun ama hararetli Nuray'ı anlattığım ara, - ne güzel demiş şair; "ne onunla ne de onsuz"...

Internet "benim memleket" kitabının yazarı, HANCI konseptinin ardındaki adam ya da |MUDéR.COM| webmaster'ı, MUDER.NET yöneticisi, FRP&MAGIC eski yazarı. NETSHOW yayın kurulunda olan biri ve ya... bilinen bir özelliğiyle, başka biri... hepsi ben olabilirim ama samimiyetten yoksun biri, tamamıyla başka biridir ve var olmayandır. Ben bu ay, bu köşenin girişinde başka bir şeyler anlatmış olsaydım, tamamıyla başka biri olacaktım.

Bunlar benim ve bu da 101...
Oradaydım.
Ve shimdi,
Buradayım.

GamesUp.com

Internette oyunlarla ilgili hemen tüm önemli siteleri A'dan Z'ye listeleyen ama böyle o listedeki isimlerin üzerine basınca da yandaki frame içinde açıklamasını görebileceğim bir site olsaydı, bu siteyi de benim için Muder bulsaydı o ay 101'de yer verseydi şu adamı daha çok severdim diyorsanız, hemen şu an beni daha çok sevmeye hazır olun. Çünkü bu, gerçek. (Ay Mudeeeer, çılgın mısın nesin sen ya?!)
http://www.gamesup.com/

Global100 - Oyunlar

Benim gibi istatistik ve chart manyağı bir adamsanız (o da güzel alenen manyak demiş adam ya) ve bilgisayar oyunları da ilginizi çekiyorsa (enteresan değil mi?) Global100'ün oyun istatistikleri başınızı döndürebilir. (direk global100.com diye girerseniz, en çok izlenen filmlerden en çok satan albümlere çok kapsamlı bir istatistik sitesiyle karşılaşıp, bayılabilirsiniz.)
http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1

Game Score

Playstation'dan Gameboy'a, PC'den Dreamcast'e, cheat kodlarından, demolara, haberlerden toplistlere, strateji rehberlerinden yamalara, pek çok linke direk ulaşım imkanı sağlayan Game Score'u öyle ve ya böyle ziyaret edeceksiniz (tehdit mi site review mı bu, anlamadım ama newsletter olayları da var, ben olsam kayıt da olurdum, ne olur ne olmaz...).
http://www.gamescore.com/

Zhark's Homepage of Games

Geocities yöresinden, "En iyi Oyun Sitesi"

seçilmiş Zhark'ın sitesinde, spesifik oyunlar için hazırlanmış özel sayfalar, cheat'ler, bölüm kodları, kısa yollar, oyun firmalarına ve online oyun magazinlerine linkler, binin üstünde oyun demosu, özel oyuncu linki sayfası ve oyun ring'leri sayfaları bulunuyor. Site gerçekten de aldığı ödülü haketmiş... Pek çok arama motoruna tek bir noktadan ulaşmayı sağlayan özel ve de çok kullanışlı bir sayfa bile var.
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/3960/

Jeff's Homepage
Kişisel küçük bir site ama içerik açısından, cheat ve oyunlardaki kısa yolları anlatan, gizli nesnelerin yerlerini bildiren "güzel" bir çalışma olarak nitelendirdim... Ziyarete değer... (Alala, kısa ve öz de yazabiliyormuşum demek ki, hayat gerçekten de enteresanmış...)
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/4640/

PC Game Links
Anlaşalım. Siz oyun firmalarına hamuduyla ve de kısa yoldan ulaşın ben de size uzun bir adres vereyim (olmadı ama oldu da sanki).
http://home.epix.net/~stevekrz/pcgames.html

Chivi
Kaliteli içeriğiyle hızla yükseliyor... Kesinlikle ziyarete değer...
http://www.chivi.com

Metallica Special
Adolf'den küçük ama güzel site... Özellikle fotoğraflar nadir bulunan ve şaşırtıcı... *Good day to be alive, sir. Good day to be alive, he said...*
http://metfun.8m.com/

JenniferCentral.com
Türk webmasterlar tarafından hazırlanan Jennifer'lar sitesi gibi avam bir yorum yapmadan önce şunu bilmenizi isterim ki, benim tercihim her zaman Jennifer Lopez'in dansından yanadır. Bu kadın hiç durmadan dansedip dünyanın öbür ucundan yanıma gelmelidir ve uzun süre dinlenmelidir. Başta dediğim gibi benim tercihim dedim, siz siteye giriniz, girerken flaş animasyonu kaçırmayınız ve güzel dizayn için bile en az bir kez ziyaret ediniz derim ve hatta, Let's get loud diyorum, susarayak.
http://www.jennifercentral.com/

Kahkaha.com
Kemal Sunal'ın anısına, O'nu en iyi

GAMESHOW'un devamı ve GAMESHOW'da yazmak, onu yaşatmak ve yaşamak, bir şekilde hayatın bizden samimiyetimizi alamasın diye verdiğimiz savaşın küçük bir yansıması. Onda kendimizi bulmak, oyun, mavra, yazılım donanım, 1'ler ve 0'ların ardındaki o her bireyin bir şekilde, mutlak yalnızlığını farkedip, o yalnızlığının arka odalarında aradığı, ona ulaşmak için tüneller kazdığı, kanat takıp havalandığı ve ama sadece bir kaçının olduğu yerde, yaşadığı an içinde, "shimdi", bulabildiği, görebildiği huzur veren ışıkta dans etmek...

Üç sene önce, Temmuz ayında, bu dergide yazmaya başlamadan önce de böyleydi, görüyordum ama ismini koyamıyordum... "Shimdi"... Şimdi görüyorum ve ismi de var.

Bazılarına göreyse, bu ortamda, bugün, bunu sürdürmek, delilikten başka bir şey değil. Neyse ki, hala ve ısrarla, "sıradan ve normal olmak, sınırlamak ve sınırlandırmaktan başka nedir ki?" diyebilecek kadar samimi ve deliyim...

GAMESHOW gibi, samimi dostlarımız olsun, geçirdiğimiz zamanı samimiyetle geçirelim, çünkü bu güzel bir şey ve herkes "güzel" olmak

Bu ay 101'de panik atak yapacağım sizlere Efendim, çok da makbule geçecek bir şey değil ama...

http://www.jennifercentral.com

http://www.kahkaha.com

http://www.meftun.8m.com

BONUS!
MovieClicks
Son filmlerin resmi sitelerine ulaşmak için ilk durak...
http://www.movieclicks.com/

Pocket Realm
Unofficial Amerikan Pokémon sitesi... Pokémon olayıyla ciddi olarak ilgilenenler için ciddi bir site. Hatta şu an aklıma gelen iğrenç bir espriyle de konuyu hemen açıldığı gibi kapatmak istiyorum; Pikachu bu siteyi görmüş ve şöyle demiş: Pikachu, Pikachu! (ehuehueheuhe, ay ya fena diilmiş aslen, yapmadan önce hiç komik durmuyordu halbuki)
http://www.dan78.com/pokeland/

hatırlatabilecek şeyin onun adına açılacak bir anı defteri veya resimleri olmadığına inanan site sahiplerinin, "Eğer bu ününün belli bir kısmını 'Hababam
Sınıfı' sayesinde yakaladıysa onu en iyi hatırlatacak şey de Hababam Sınıfı'dır." Diyerek, hazırladıkları ses sayfaları için bile bu ay kesinlikle ziyarete değer...
http://www.kahkaha.com

Webmaster'lara Özel – Javascript'ler
http://www.infohiway.com/javascript

Bir şekilde Temmuz da geçti ve geldik Ağustos'a...

ister. Güzel miyiz? Evet.
Hem de çok... :o)

..ve deli dansıdır kiminin hayatla yaptığı; götür beni, benden içeri, huzuru bulacağım bir yere..
..biliyorum herkesin huzuru bulduğu bir yer vardır..

İnanın.

Çünkü bu,
biz gitsek de bir gün bir yerlere, paylaştığımız "shu an" ve hayatlarımız, zaman geçse, on yıl sonrası, yüz yıl sonrası, bin yıl sonrası olsa da, geriye dönüp yüz bin yıl öncesi olsa da, bizden "shimdi" geride kalacak olan.
İnanın.
Çünkü bu,
gerçek.

HerSeyiN biR sONu VarDır

DİKKAT!

İkinci bir emre kadar Serkan Kutlubay adlı şahsın, herhangi bir yazılı medyada cümle kurması yasaklanmıştır. Kurmasına yataklık edenler hakkında kanuni soruşturma başlatılacaktır.

Teşekkürlerimle... Müdüriyet

Rauf bu seferde askere gitti, Engin de gitti! Bizede yine arkalarından konuşmak kaldı

1- Rauf'un çenesinden, Engin'inde deliliklerinden kurtuldum, huzuru buldum. Mutluyum , yıllar sonra! (MEG)
2- Canına yandığımın Rauf'u yazı yazmadan 2 aydır kaçıyor bir yerlere. Ne Engin askere mi gitti? (Polat)
3- O giden uyuzların yanına Polat'ı da katmak lazım. İhbar mı etsem ne yapsam? (Nesime)
4- Burada herkesin topu tüfeği var, kimseye şaka yapılamıyor yaw (Engin)
5- Olm giriyorum, yatakhaneye, başlıyorum anlatmaya, herkes birden uyukluyor birden. Nedendir acaba (Rauf).
6- Sonunda kendi ayağıyla geldiler, yoksa 2. Kolordu'yu gönderiyordum Engin'i askere almaları için. Genel Kurmay Başkanı).
7- Bana hiç bakmayın, ben askerliğimi General olarak yapıcam. (MEG)
8- Gel sen hele de ben göstericem sana General'i Çavuş'u (Genel Kurmay Başkanı)

"Gameshow STV işbirliğiyle her Cumartesi 15.30'da..." yankıları sürüyor.

MEG: Dergicilikten çektiğimiz yetmiyormuş gibi birde görsel medyaya bulaştık. Allah sonumuzu hayır etsin (etsin artık, ehe)

Çilem: Dergiciliğinden çektiğim yetmiyormuş gibi bir de görsel medyaya bulaştı. Allah belasını vermesin (hayır etmeyeceği kesin)

Zebani: Sayfa yaptığım, yazı yazdığım ve yazarlardan çektiğim yetmiyormuş gibi birde Televizyonda maymun olduk (Edecekse etsin artık)

Mert: Amerikada Internetten izlediğim kadarıyla ekranda sadece Ümit'in sunucunun saçlarını görebildim.Yorum yok

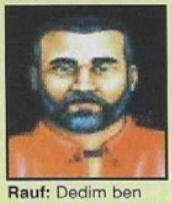
Timur: Bilmiyorum, bilemiyorum, ben NBC Giga'dan başka birşey seyretmem, bittikten sonrada Jet-Ski'me atlar sörfümü yaparım.

Engin: Tam ben sunucu olacakken bir Yarbay geldi ve beni askere aldı. Şimdi tekmil veriyorum. Şafak bilmem kaç...

Ali Demirel: Yakışıklıyım, zekiyim, espriliyim, karizmatiğim ama olmuyor işte, olmuyor ne yapiyim? Ümit sözümü kesiyor.

Muder: Ben mi olsaydım sunucu acaba? ya da olmasa mıydım? Ay ehue! zaten değilim. Karnım çok acıktı!

Can: O programı ben olsam gözlerim kapalı sunardım. Elf'im ben, süper yetenekliyim. Ali kazmasını bırakın, beni alın. Mükemmelim.



Rauf: Dedim ben size öyle olmaz. Hiç güzel değil. Onu şöyleyapın, bunu böyle yapın, bana da kola getirin.

Nesime: Nasıl desem, nasıl anlatsam. İsterseniz programda bir tekme show yaparak sanki rating kazanırız gibi.

Tuğhan: Kanatimce Ali Demirel yerine Lara Croft sunucu olmalıydı. Çok yakınım olur, isterseniz ayarlayayım bir şeyler.

Reklam malzemesi olduk!

MEG: Pizza reklamlarındaki tombul ve şişko (aynı şey!) adam olur ve " Oh! aman tanrım ne kadar da büyük ve doyurucu" spotunu söylerdi.

Mert: 900'lü hatlar reklamlarında kadınlara yönelik "aşk, meşk ve şiir" üzerine pardon ama saçmalardı.

Engin: Su tabancası reklamında oynarken ufak bir yanlış yapıp "lav püskürten silahı" çalıştırıp çocuklara dehşet ve ölüm saçardı. Hatta yaptı bile!

Zebani: Diet kola reklamında aniden dev bir pet şişenin içinden çıkıp "elhamdürillah Diet Kola" der geğirirdi.

Nesime: Herbal Essence şampuan reklamında "Evet! evet! eveeeeet!" diye inler ve bir kare sonra Evrim "bende o şampuandan istiyorum derdi!

Rauf: Kendini reklam malzemesi yapmaz, ama başka reklam malzemelerini kullanır. Böyle bir adam işte bu!

Timur: Amerikayı ve Amerikan emperyalizmini temsil ettiği için McDonalds reklamlarında oynar, hatta hamburger bile olurdu.

Muder: Peynir reklamında oynasam? yoksa lastik reklamında mı? Çatal kaşık reklamında mı oynasam yoksa nalbur reklamında mı? der durur, karar veremezdi

Çilem: Bilimkurgu reklamında uzay gemisinin içinden çıkar ve Yahya Kemal diye bağırırdı (Oraya nasıl girdiğini bilmiyoruz!)

Kusmuk

Hala dinlemiyorsunuz değil mi? Bu kadar sabit fikirli, bu kadar eleştriye kapalı insanlar olur. Gerçi inanılmaz derecede eleştriye kapalı olduğunuz için bu dediklerimde bir kulağınızdan girip diğerinden çıkacak ama ben yine de söylemiş bulunayım:

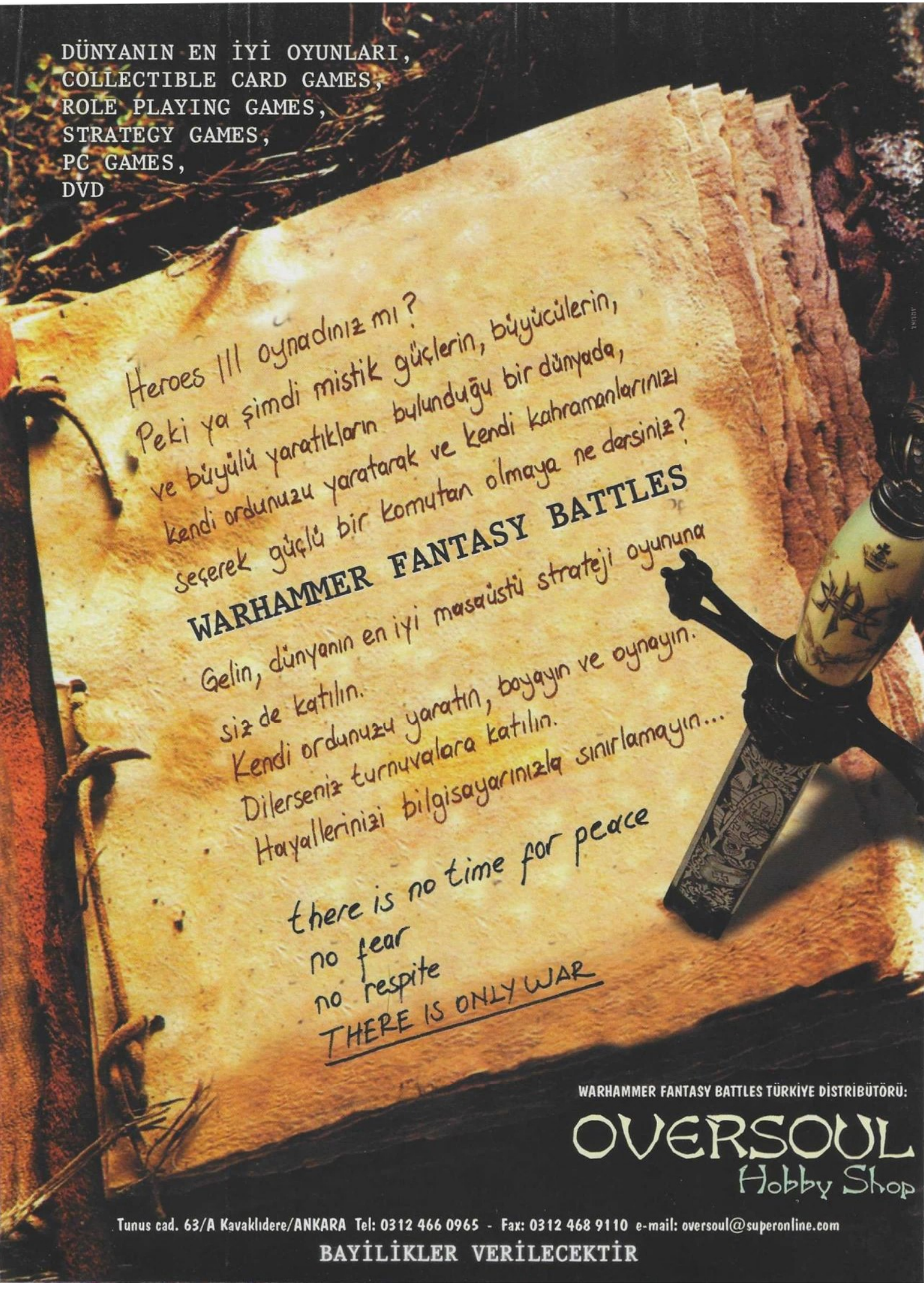
Şu sayfaları doğru dürüst yapın. Anladık hepiniz PhotoShop kurdusunuz. Çok güzel grafikersiniz. Tamam güzel sayfalar olmalı. Ama aynı zamanda ne olmalı? Ha Ne olmalı? Aklınıza gelmiyor değil mi? Ben söyleyeyim size. Yazı olmalı. YA-ZI. Kaliteli yazı olmalı. İçerik olmalı. Oyun hakkında detaylı bilgiler olmalı. PhotShop'da zırt efekti için 2 saat harcayacağınıza, oyundaki silahların verdiği zararlar hakkında bir tablo yapsanız, inanın okuyucularınız çok memnun olacaklardır. Hiç mi bakmıyorsunuz eski GameShow'lara. Oradaki 2 sayfada olan yazılar, şimdi sizin ancak 4 (güzel grafikli, bol PhotShop'lı, hiç içerikli) sayfanıza anca sığar. Fazla bile gelir. Ama ne olacak şimdi? Hiç dinlemeyeceksiniz beni. Biliyorum. Dinleseydiniz adam olurdunuz. Adam. Boyu devrilesiceler. Yıkılın karşımdan. PhotoShop kadar taş düşsün başınıza... Ahh ahhhh. Sinirlendim yine. Nerde benim tansiyon ilacım...

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V4.2

1- GameShow Temmuz ayında 6.000 basıp 12.000 satmıştır.
2- Yandaki kusmuk sütununu yazan şahıs Kamere gelir gelmez dayak yemiştir.
3- Emin matbaa'nın kedisini bir kere daha tekmeledikten sonra kedi üstüne işemiştir.
4- Kamerdeki diet kola tüketimindeki artış korkutucu boyutlara ulaşmıştır.
5- Ananas suyu tek çaredir.
6- Yeni reklam ve hakla ilişkiler sorumlumuz Evrim Kamere ayak basar basmaz imdat çığlıklarıyla gözden kayboldu.
7- Polat kamerin taşınması sırasında üstüne dolap düştü ve doğru yolu buldu.
8- Engin askere giderken yanında su tabancalarını ve lav silahını da götürdü
9- Rauf aslında askere zorla alındı, kaçıyormuş it, tekme tokat götürüldü
10- Evrime virgülün ne olduğunu anlatmak için Polat ruhunu teslim etti.

80 son sayfa


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

bazı
web sayfaları
dergilere
çıkarlar...

BAZI DERGİLERİN WEB SAYFALARI OLUR vs vs ...

BU DERGİDE İSE HERŞEY VAR

net★show

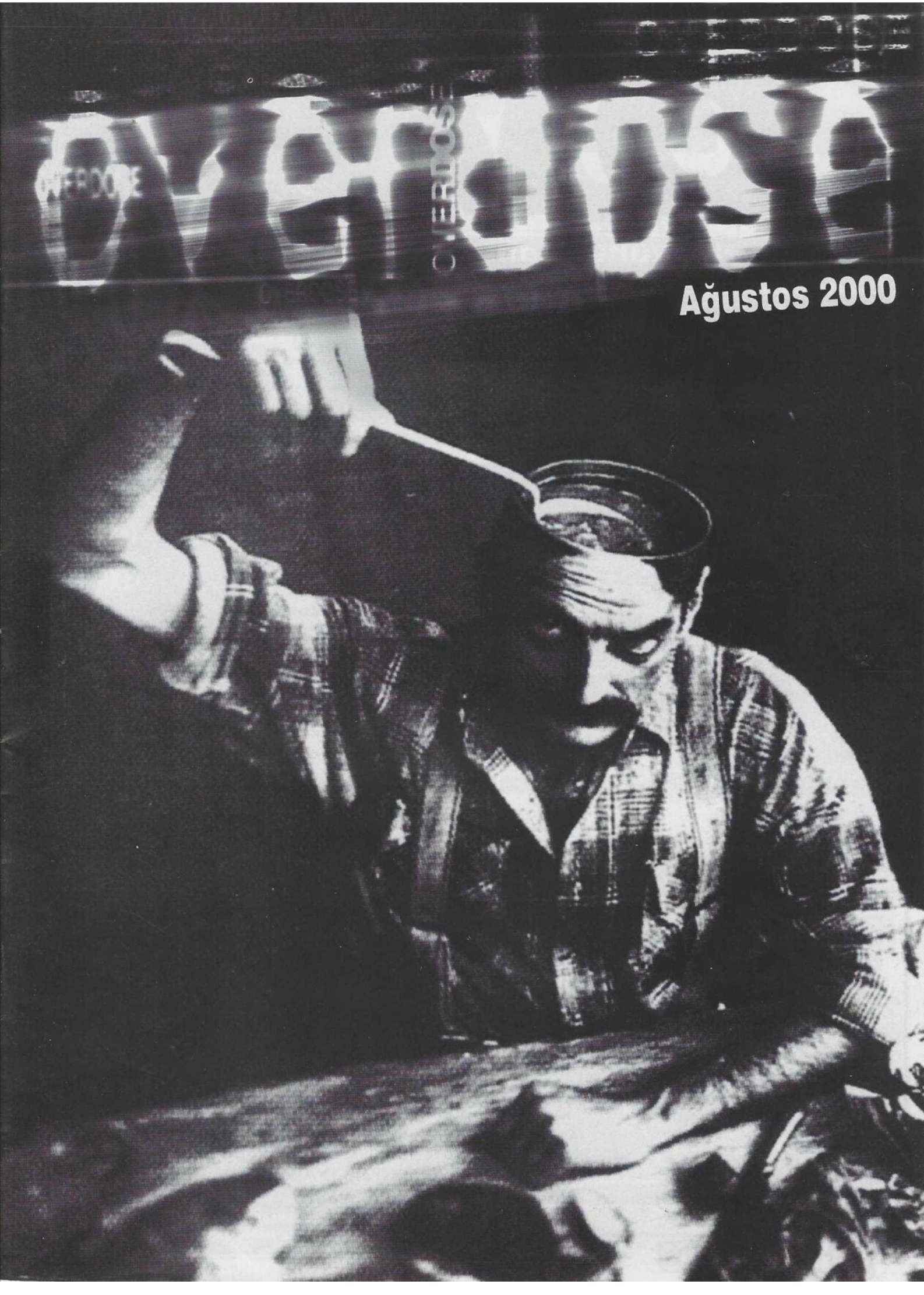
türkiye'nin yeni internet dergisi

internet hakkında
okumanız, görmeniz,
duymanız, çekmeniz,
kliklemeniz, yani,
bilmeniz gereken her şey...

ha! bir de MAC diye biri.

OVERDOSE

Ağustos 2000



over

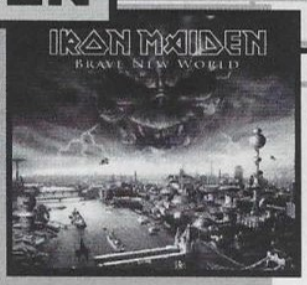
aylık kültür sanat aktiviteleri.

müzik

Durun durun! Evet doğru yerdesiniz. Gelen yoğun istekler doğrultusunda müzik tanıtımlarımız genişledi ve köşe bambaşka bir boyut kazandı. Bu aydan itibaren eski "aybaşı" yeni "overture" [isim nasıl?] ile daha detaylı bir şekilde karşınızda olacağım. Gördüğünüz gibi müzik sayfalarının genişlemesinde sağladıkları müzikal malzeme ile Underground piyasanın köklü müzikevi olan Hammer Müzik'in katkıları var. Kendileriyle yaptığım görüşmelerde [selam çocuklar], bu sayfaları destekleyeceklerini söylediler. Zaten bana gelen maillerde de çok sorulan "tanıttığın albümleri nerden bulacağım? sorusuna da isim bulunmuş oldu: Hammer Müzik. Evet, şimdi buyrun ziyafete...

IRON MAIDEN

"Brave New World"



Yirmi yıldır sürekli gündemde olmayı başaran ve Heavy Metal müziğe çok şey katmış dev grup Iron Maiden, Bruce Dickinson'ın geri dönmesiyle tekrar gündeme oturmuş ve çıkaracakları albüm merakla beklenir olmuştu. Sonunda albüm çıktı, CD Player'lara takıldı ve... Güzel albüm ama süper değil. Blaze'den sonra Bruce'un vokaliyle grup kendini bulmuş gibi ama beklentileri karşılayacak kadar değil. Iron Maiden'ın tarihi muhteşem albümlerle doludur [bana göre "Fear Of The Dark" zirvedir], bu vasat bir albüm havasında. Ama yinede favorim olan "Out of the Silent Planet", "Nomad", "Blood Brothers" gibi nefis şarkılar var. Tabii ki alınıp dinlenmesi gerek ama mucize beklemeyin. Hele bir Fear Of The Dark hiç!

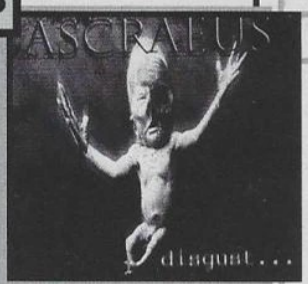
ENTOMBED

"Uprising"

İsveç Death Metali'nin en büyük gruplarından olan Entombed kendine has bir tarzı olan ender gruplardandır. Özellikle 1993 yılında çıkardıkları olağanüstü albüm "Volverine Blues" grubun popülerliğinin tavana vurmasını sağlamıştı. O müthiş albümden sonra "To Right, shoot..." albümü vasat bile değildi. Ancak geçen seneki "Same Difference" ile grup hem deneysel hemde güzel bir albümle olumlu yönde değişim yapınca Fan'lar gruba kızdı. Ve ortaya yeni albüm Uprising çıktı: Hemen belirteyim albüm "To right, shoot..." tadında. Yani tatsız tuzsuz bir albüm. Vokal bir önceki albüm çizgisinde ama müzikler malesef doyurucu değil. Anlamadığım, Same Difference gibi bir albümden sonra neden geri gittikleri. Madem geri gideceksiniz "Wolverine Blues"a gitseydiniz.

ASCRAEUS

"Disgust"



Hardcore türüne pek meraklı değilim. Bu türe ait ProPain [Çok kaliteli grup], Biohazard ve Suicidal Tendencies gruplarının albümlerini dinlemişimdir. Zaten Hardcore'un enerjik ve çoşkulu yapısından zamanında oldukça etkilenmişimdir. Ascraeus Türkiyenin sayılı Hardcore gruplarından. Albümleri Disgust'ı dikkatle dinledim. Oldukça sağlamlar hemen belirteyim. Vokal hariç herşey dengeli olmuş. Eskide bıraktığım Hardcore enerjimi yeniden hissettim diyebilirim. Özellikle "Chaos in Istanbul" mükemmel bir parça. Eğer vokal düzelirse [ki bence HC vokali değil bu] grup çok iş yapacak. Bu arada Overkill konserinde gruba yapılanları sonsuz kınıyorum. Ve bizim Türk konser izleyicimiz ne zaman dünya standartlarına gelecek merak ediyorum.

SOMETHING'S WRONG

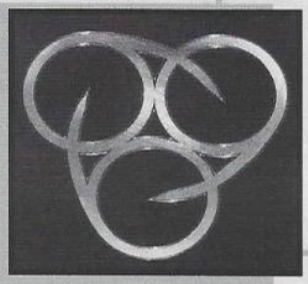
"Proud of it"

Ve bir diğer Türk Hardcore grubu Something's Wrong'da sıra. Bu ay nerdeyse 1 yıllık Hardcore dozumu aldım diyebilirim. SW'de oldukça sağlam grup. Türk gruplarının dünya standartlarına ulaşmasına az kaldı söyleyeyim [Dürüst olalım şu anda o seviyede değiller, hele trendler bu kadar değişken olunca; ama müthiş bir ilerleme var]. Proud of it nedense bana diğerinden daha melodik geldi. Sadece vokallerin sert olmasını başta yadırgasamda dinledikçe müzikle uyum içinde olduğunu gördüm [gördüm? ehe]. Albümde çok sevdiğim 3 hit var: "Caged", "Something was Wrong" ve "Ancore". Hardcore sevenler kaçırmasın [SW'nin sözlerine dikkat]

ture

DEICIDE

"Insineratehymn"



Deicide eğer bugün ünlüyse death metal tarihinin belkide en itici, en pozcu ve en sinir bozucu vokalisti olan Glen Benton sayesindedir. "Legion" albümlerini beğenmiştim. Zamanın Death kalıplarından oldukça farklı ve şaşırtıcı bir albümdü. Ve O zamanki Death albümlerinde az görülen bir melodik zenginliğe sahipti. Glen Benton "Legion"dan bu yana sadece vokalini düzeltti, grup ise müzikal anlamda hiçbir gelişme göstermedi bence [Serpents Of the Light biraz umut vadediyordu ama!]. İşte bu albümde klasik Deicide albümü. Hızlı ve sert. O kadar. Melodi derseniz aramayın bile. Glen Benton'ın vokali gerçekten iyi ama müzik? Deicide bir an önce hristiyanlarla uğraşmayı bırakıp müziğini geliştirmeli.

AMON AMARTH

"The Avenger"

Mükemmel! Tek kelimeyle. Kuzey avrupa Death metalini ilk dinlediğim günden beri sevmişimdir. Özellikle "Göteborg" stili türe bence "sanat" katmıştır. At the Gates'in açtığı yoldan [ki mükemmel bir gruptu, dağıldı] birçok grup türü zenginleştirdi, yorum kattı ve stil yarattı [En bilinenleri In Flames, Dark Tranquillity]. Hatta Avrupanın başka ülkeleri bile İsveçle özdeşleşmiş bu türü çok başarılı bir biçimde yorumladılar ve geliştirdiler [Novembre, Traumaticon]. Amon Amarth ise bu albümle sanıyorum ki türe yeni bir kan getirecek. Olağanüstü bir atmosfer, derinden gelen gitar tonları, oldukça sert ama aynı oranda melodik yapı dinler dinlemez insanı etkiliyor. "The Last with Pagan Blood" şarkısını dinleme rekoru kırdım diyim siz gerekeni yapın.

CALLENISH CIRCLE

"Graceful... yet forbidding"

Callenish Circle Hollandalı bir grup. İsimlerini yeni defa duydum. İlk dinlediğim grupların albümlerine çok dikkatli yaklaşırım ve objektif olmaya çalışırım, albümlerin her notasına kulak kesilirim haksız bir yargıya varmamak için. Callenish Circle bu uğurda oldukça zaman harcadığım bir grup oldu. Death/Black ve azda Doom yapıyorlar. Peki nasıl yapıyorlar? Walla açıkça söylüyorum grubun bu albümle pek ses getirmeyeceği belli. Uğraşılmış bir havada ama bağlayıcı bir yanı yok. Devamlılık yok. Piyasanın içinde kendini belli edecek nitelikte değil. Koskoca albümde bir tek "No reason" parçası güzel. Death Black ve azda Doom seviyorsanız bi deneyin.

CENOTAPH

"Puked Genital Purulency"

Cenotaph'ı daha önce duymuştum ama bir türlü dinleme fırsatım olmamıştı. Öyle ya Türkiyeden çok dışarda daha fazla üne sahip bir grup dinlenmez mi? Dinledim. Hemen söyleyeyim; Grindcore ya da Goregrind türüyle alakası olmayanlara göre değil albüm. Benim Grindcore tecrübem [inanın ki bu türü dinlemek bir tecrübe] Napalm Death [artık grind yapmıyorlar], Eski Carcass [Dağıldılar!] ve Cannibal Corps'la [Bleeding albümleri muhteşemdir] sınırlı[ydı]. Cenotaph, bu türün kendine farklı bir tarz oluşturmuş tek ismi. Müzikleri okkalı bir tokat gibi. Türün içindeki herşeyden farklı. Bu kadar teknik yapıda hemde Goregrind olan bir albüm daha önce dinlememiştim. Gitar riffleri 2 ya da 3 saniye sonra değişiyor ve şarkılar başladıklarından çok farklı bir forma dönüşüyor. Korkunç bir hız, teknik ve bunların yanında Melodiklik. Uyarıyorum türü ilk defa dinleyecekseniz albümden uzak durun çünkü albüm grindcore master seviyesine ulaşmış [yani aşmış] kulaklar için. Grup Gavuristan da oldukça ünlü belirtiyim. Türkiye'den çıkan en dehşet grup.

Mutlak dinleyin - Part 1

1- *"The Last With Pagan Blood"* /Amon Amarth - "The Avenger"
2- *"Out of the Silent Planet"* /Iron Maiden - "Brave New World"
3- *"Forever Fallen"* /Bolt Thrower - "...For Victory"
[Overdose'un çoğu bu parça eşliğinde yapıldı]
4- *"Shadowkings"* /Paradise Lost - "Draconian Times"
5- *"El Mead Na'ala"* /Orphaned Land - "El Norra Alila"
[Böylesini dinlemediniz!]
6- *"Finally Free"* /Dream Theater - "Scenes From a Memory"
[Bu albüm geçen sene perişan etti beni!]
7- *"A New Winter"* /Ever Eve - "Seasons"
8- *"Square Nothing"* /In Flames - "Clayman"
9- *"Eden"* /On Thorns I Lay - "Crystal Tears"
10- *"Insanity's Crescendo"* /Dark Tranquillity - "The Mind's I"

Burda tanıtılan albümlerin hepsini Hammer Müzik'de bulabilirsiniz. Eğer İstanbul dışında oturuyorsanız web sitelerinden de mail order yapabilirsiniz. Site adresi: www.hammermusic.com

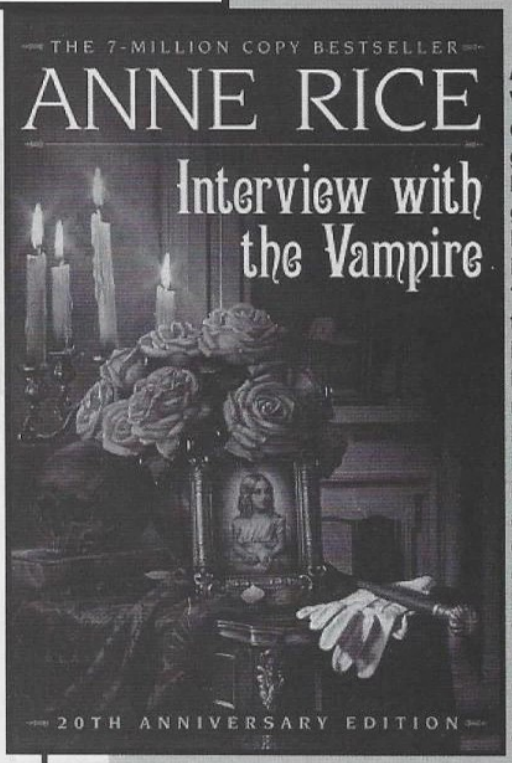
Posta Adresi ve Telefonlarınıda vereyim: Mühürdar cad. Akmar Pasajı. 70/12 81300, Kadıköy, İstanbul

Bu arada yukarda gördüğünüz Enred Dergisinde birçok underground grubun röportajları ve albüm tanıtımları yer almakta. Bir göz atın derim. İçerik sağlam!. Dergiyi Hammer Müzikten bulabilirsiniz.

overture

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap Vampirle Görüşme - Anne Rice



Aslında bu kitabı çok önceleri okumuştum ama bu ay hem Vampire oyununun gelmesi dolayısıyla okuyup atmosfere gireceğiniz, hemde bana gelen birkaç mailden Vampirlerle ilgili güzel bir kitap tavsiyesi sebebiyle, bende size vampir edebiyatının en iyi romanlarından olan Anne Rice'ın "Vampirle Görüşme [interview with the vampire]" adlı kitabını tanıtmak istiyorum. Anne Rice Amerikanın korku kraliçesi olmuş durumda; romanlarında kullandığı üslup, kolaycılığa kaçmayan, sağlam kurgusu olan ve derin karakterler içeren bir yapıda. Buna yarattığı atmosfer ile heyecanlı tempoda eklenince Anne Rice'ın kitaplarına doyum olmuyor. Vampirle görüşme ise Anne Rice'ın ünlü olduğu "Vampire Chronicles" eserinin ilk kitabı. Şimdi sorabilirsiniz, bu kitabı diğer vampir kitaplarından ayıran nedir diye? Bir kere Anne Rice, vampirliğe dışardan bakan üçüncü gözün kuru objektifliğine düşmeden ve vampirlerin yakılarak, üstlerine kutsal su atılarak yada kazık sokarak yok edilmesi klişeleriyle hiçbir alakası olmadan olaya çok daha derin yaklaşıyor: Bir vampirin gözünden vampirlerin aslında yitip giden insanlığından dolayı varoluş acısı çeken ve güçlü görünmelerine rağmen zaafları olan yaşayan ölüler olarak görüyorsunuz; bir vampirin ağzından yarım kalmış varlıklarının çığlığını ve insanlığın sorgulanışını okuyorsunuz. Bunların yanında, Anne Rice çoğu yerde klişe vampirlik temasından uzak durup kitaba vampirlerin derin psikolojik dünyasını ve etkileyici profillerini de ekleyerek mükemmel bir iş yapıyor. Bunca Yıldır Vampirleri kaba ve yırtıcı bir hayvan gibi lanse eden popüler kültüre Anne Rice bu müthiş kitapla "bırakın artık yağlı kazıklarınızı ve kutsal sularınızı" dercesine bir güzel cevap veriyor. Bunun yanında, Vampirlik metaforunda tüm vampirler ve vampir edebiyatını yapanlar; sorunları, tutuculuğu, bilinçte yada bilinçaltındaki gereksiz baskıyı, sözü edilmeyen, edilmemesi gereken tutkuları, arzuları, saplantıları ve hatta sapkınlıkları ifade ederler. Bunu ise çoğunlukla cinsellikle anlatırlar. Anne Rice ise kitapta klasik cinsiyet rollerine karşı çıkıyor gibi görünüyor: Erkek vampirlerin birbirleri arasındaki erotik göndermeleriyle... Ama yine de iki erkek vampir olan Louis ile Lestat arasındaki örtülü erotizmi anlatırken, erkek ve kadın arasındaki aşkı anlatır gibi davranıyor; mesela Louis'in duygusal dünyası çok kadınsı olabiliyorken, Lestat ise daha erkeksi, sert ve kendi dünyasını dışa vurmayan bir görüntü çiziyor. Fakat bu bile kitaba renk katıyor.

"Vampirle Görüşme" diğer vampir kitapları arasında kesinlikle derin, sürükleyici ve anlamlı olabilen tek kitap. Atmosferi, kişilikleri ve durmayan temposuyla, kesinlikle alıp okumanız gerek. Sonrada oturup vampire'ı oynayın, bitirirsiniz:)... Türkiyede kitabın baskısını bulmanız zor olabilir. Zamanında Remzi Kitabevi basmıştı ama şimdi kaldı mı bilmiyorum. Eğer kitabı bulamassanız bende var çok pahalıya satabilirim size, ehe! Kitabın filmi de 1995 yılında Neil Jordan tarafından çekildi. Tom Cruise ve Brad Pitt'in oynadığı film de oldukça iyi bir uyarlama. Seyretmenizi tavsiye ederim. Video Kasetleri her yerde var...

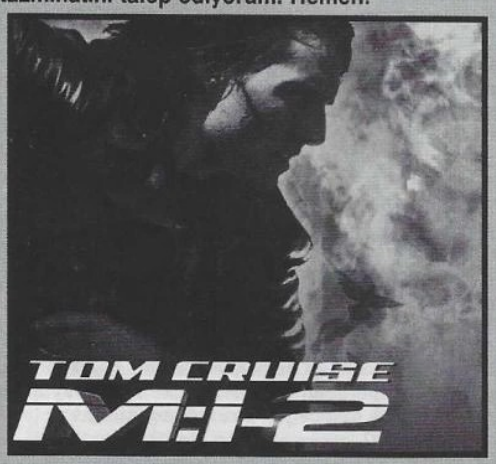
Mutlaka Okuyun

1- Solaris - Stanislaw Lem
[Tüm zamanların en iyisi]
2- 1984 - George Orwell
[Mükemmel demek kitabı aşağılamak olur!]
3- Halka Dünya [Ringworld] - Lary Niven
[Hardcore Bilimkurgu neymiş görün!]
4- 2001: A Space Odyssey - Arthur C. Clark [Space operaların en güzeli, felsefi bir vals!]
5- Dune - Frank Herbert
[Söyleyecek az, okunacak çok şey var!]
6- Neuromancer - William Gibson
[Cyberpunk'ın incili. Okumamak büyük kayıp]
6- Rama - Arthur C. Clark
[İlk kitap! Mükemmel bir klasik. Serinin diğerleri cıvık!]
7- Çıkış Kapısı [Gateway] - Frederik Pohl
[Üçlemenin en iyi kitabı. Sıradışı!]
8- Demolished Man [Yeni baskısı yapılacak] - Alfred Bester
[Telepatlarla dolu bir toplumda cinayet işlemek mi? İnanılmaz bir kitap]
9- Bıçak Sırtı [Do Androids dream of electric Sheep?] - Philip K. Dick
[Size mükemmel film Blade Runner'ın kitabı desem?]
10- Kaplan Kaplan [The Stars My Destination] - Alfred Bester
[Yeniliklerle dolu olağanüstü bir kitap, Foley'e dikkat!]
11- Dünyaya Düşen Adam [The Man Who Fell on Earth] - Walter Tevis
[Dünya dışından gelen Newton'un hüzünlü hikayesi. Dokunaklı!]
12- Hancı - Muder
[Bu da Muderin dokunaklı hikayesi :)]

sinema

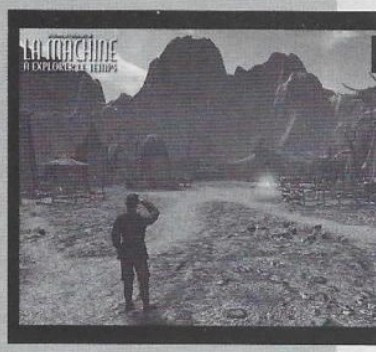
Mission Impossible 2

John Woo'nun Hard Boiled [adını bütün dünyaya duyurduğu film] ve Hard Target [Amerikada çektiği ilk film, Vam damme'ın oynadığı] filmlerini seyretmesem MI2'nin başlarındaki kadın erkek araba kovalamaca sahnesinde salonu terkederdim [son sahneleri nasıl izlediğimi düşünün bi de!]. Fakat demin söylediğim filmlerinde bile daha abartı sahneler olmasına rağmen yinede insanı merakta bırakan bir senaryo vardı [Face Off'un o güzelim senaryosu aksiyon uğruna nasıl heba edilmişti yaw!, aklıma geldi birden]. Hatta biraz daha insaniydi!. 3 sene önce Brian de Palma bu ünlü Tv dizisine çok başarılı bir yorum katmıştı ve ilk film gayet başarılı bir sinema filmiydi. Zevkle izlemiştim. Peki bu? Bu saçma sapan bir aksiyon sirkine dönmüş ve hatta dağ fare doğumuş. Senaryonun 3. sınıf olmasına zaten diyecek çok şey yok. Filmde herşey nedense Tom Cruise'un gövde gösterisine dönüşmüş. TV dizisinin o güzelim bağlayıcı atmosferinden, o takım ruhundan geriye Tom'un artistik pozları, Hi-tech güneş gözlüğü, inanılmaz dağcılığı, sahte kahramanlık pozları, Van Damme'ı bile gölgede bırakacak akrobatik hareketleri ve John Woo'nun "yeter artık" dedirten kamerası kalmış. "Ama bu bir aksiyon filmi, nasıl bir beklentide olabiliriz ki?" sorusu geliyor akla. Bunun için elimizde çok güzel aksiyon film kıyasları var; ve bu tür bir film yapılacaksa bence Michael Bay'in çektiği "The Rock", James Cameron'ın "True Lies", Richard Donner'ın "Lethal Weapon 1" ya da "İndiana Jones serisi" gibi olması gerekir. Bu saydıklarım gerek senaryoları, oyunculukları, çekimleri ve gerek tempoları ve atmosferleriyle tekrar tekrar izlenecek filmler. Aksiyon filmi diye -hemde başarılı bir tv dizisini- saçmalıklar sirkine dönüştürmekde bir başarı sayılır. Yapımcı Tom Cruise [ilk filminde yapımcısıydı] belli ki kafasındaki "box office filmi" yapmak için seçti John Woo'yu [ve başardı çünkü amerikada ilk hafta 150 milyon dolar hasılat yaptı film. Çok güzel olduğundan mı? Hayır. Reklam çağının nimetleri yüzünden!]. John Woo ise şiddete estetik bir yorum getirdiğine inanılan bir yönetmen [Hard Boied ve Hard Target'da öyleydi, artık değil] Bu yüzden 26 kamera açısını feda etmektense senaryoyu feda eder daha iyi. Şimdi hem John Woo'dan hemde anti[patik] kahraman Tom Cruise'dan bu filmi seyrederek kaybettiğim 2.5 saatimin maddi ve manevi tazminatını talep ediyorum. Hemen!



oyun

Bu ay 3 oyunu uzun uzun oynadım. Sayfalarda okumuşsunuzdur ne olduklarını ama birkaç yorumda ben yapayım. İlk olarak The Longest journey çok ilgimi çekti. Adventure'ların üvey evlat muamelesi gördüğü şu günlerde böylesine kaliteli bir oyun oynamak beni mest etti diyebilirim. 4 CD'lik oyun için oldukça uğraş verildiği belli. Grafikler olsun [çok güzeller söyliyim], sesler, konu ve atmosfer olsun uzun zamandan beri tadına vara vara oynadığım ilk adventure. Bugünlerde oyun kahramanlarının kadın olduğu gözden kaçmıyor, oyunda ise garip rüyalarla yaşamı alt üst olan ve bunun gerçektede başına bir sürü iş açtığını görerek bocalayan April adlı güzel bir kadını yönetiyoruz [hayır asılmadım ben ona!]. Gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki geçişleri çok iyi kullanan ve film seyredercesine merak içinde oynayacağınız bir oyun. Almanız şiddetle önerilir [tüh tavsiye veriyoruz haberimiz yok :)]. İkinci oyun ise yine bir Adventure olan Time Machine. Bu oyunu oynamak için 2 sebebim vardı: birincisi Cryo'nun adventure oyunlarına verdiği değer ve ikincisi usta bilimkurgu yazarı H.G Wells'in Time Machine adlı nefis romanı [Kitabın yeni baskısı çıktı]. Fakat oyunu oynadıktan sonra 2 hayal kırıklığım oldu: birincisi oyun saf adventure değil, arcade adventure; ve konusunun H.G Wells'in kitabıyla alakasının olmaması. Halbuki ben romanda yer alan Eloi ve Morlock'ları çok merak ediyordum. Kitapla tek benzerlik kahramanın 800bin yıl sonrasına gitmesi o kadar. Ondan sonrası bambaşka. İkinci hayal kırıklığım ise kontroller oldu. Yani bir arcade adventure yapıyorsun ve Mouse'u devre dışı bırakıyorsun. Bu çok saçma geldi bana. Oyun sırasında klavye ile boğuşmaktan başka birşey yapmadım. Ayrıca kamera açısının kontrol edilemiyor olması da eksi puan. Niye derseniz; mutlaka bakmanız gereken bir yere ancak kahramanı hareket ettirip, oyunun başka açıya geçtiği durumlarda bakabiliyorsunuz. Bu biraz hantal bir sistem ve oyundan soğutuyor. Bunlara rağmen gayet güzel bir konu, grafikler ve atmosfer oluşturulmuş. Bilmeceler de yeteri kadar iyi. Ama action sahnelerinde klavye'nin ne halt olduğunu göreceksiniz. Deneyin. Üçüncü oyun olarak Diablo 2'yi oynadım. Söz konusu Diablo 2 ise insanlar 3'e ayrılıyor: beğenenler, beğenmeyenler. ilgilenmeyenler [ehe]. Beğenenlerde kendi içinde ikiye ayrılıyor: Diablo'yu inanarak, isteyerek oynayanlar ile sırf ismi ünlü olduğu için alıp oynayıp beğenenler. Ben abartılmış popülerlikten nefret eden bir insan olarak Diablo 2'ye çok ihtiyatlı yaklaştım. Çünkü bu tip popüler oyunlar çok fazla beklenti yaratırlar ve popülerliğin yüzdesinin artması ile beklentiler arasında bir uyuşmazlık, orantısızlık vardır. İşte Diablo 2'de bu haldeyken piyasaya çıktı. Oldukça beğenenler var, hastaları var, fanatikleri var. Oyunun heyecanından "tapılası" diyenler bile var. Karar sizin [der ve bırakırmışım burda :)]. Diablo 2 bence ilkinin atmosferini yakalayamıyor [dikkat atmosfer dedim, kötü oyun demişim gibi algılanmasın!]. Neden peki? Burada biraz subjektif olacağım [fanatiklere duyurulur]: ilk Diablo insana müthiş bir yalnızlık ve tedirginlik hissi veriyordu; o mahzenlere dalarken sadece siz ve yetenekleriniz vardı, nerdeyse gerçek bir cesaret sınavı gibiydi. Ayrıca mahzenin o uğursuz derinliklerine doğru indikçe heyecan kat kat artıyordu. Başarılı bir fantastik gerilim filmi benzetmesi yanlış olmaz sanırım. Hele o Diablo ile ilk karşılaşma anında kalbimin güm güm attığını bilirim. Bunda ise multiplayer oynama gerekliliği var sanki; cümbür cemaat yaratık kesip biçiyorsunuz. Bir şeyiniz eksikse hemen tedarik ediliyor, arkadaşınıza "ver şunu, bunu" dediğinde alıyorsunuz. Yaratıklar etrafınızı dolduruyor, siz[ler]de 100 mouse tık'ıyla gebertiyorsunuz. Sonrası ise yeniden Diablo ile karşılaşma. Item bulmanın bile pek değeri yok gibi [halbuki ilkinde bulduğumuz her Item'a değerli bir hazineymiş gibi davranırdık]. Fakat bu söylediklerim Multiplayer çağında olacak şeyler. Oyunlar artık tamamen multiplayer'a yükleniyor. Eh bende pek Multiplayer seven birisi olmadığımdan Diablo 2'nin single'ını oynadım [daha önce demişmiydim bilmiyorum ama oyun oynamak kendimle dünya arasına bir boşluk koymak içindir. Bu yüzden pek ısınamadım multiplayer'a]. İşte bu anlattıklarımdan dolayı atmosfer eksik geldi bana. Buna rağmen Diablo 2 artırılmış RPG öğeleri ve birçok özelliği ile kaliteli bir oyun. Ama ben yinede tek kişilik zindanımda canavarlarımla daha mutluydum...



Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Selam Polat!!
(aslında hey falan gibi bişey derdim ama diyince dalga geçiyorsun) Napıyosun? Ben iyiyim..Çok iyiyim..Coğrafya'dan geçtim, Aaa! Bu arada abazalar nerde bakem (bak ağzım fena alıştı. Hayranlar diycektim). Onlara selam söyle ve bi zahmet beni tanımayan yeni gameshow okuyucularına da tanıtırsın artık... Ondan sonra... Şimdilik bu kadar. Klasik olayı bozmadan şıklara geçelim bari:
Zeb: Bakın bakın kimler gelmiş: Abaza dedektörü Ayça. Tanımayanlar için kısa açıklama: Bu Ayça denen Cosmo kızı Overdose'un ilk bayan okuru olmasının yanı sıra aynı zamanda diğer Overdose'culara "Abaza" damgasını basan ilk terbiyesizdir. Nerelerdesin sen kızım? Senin yüzünden abaza dediğin eski okuyucularımız bıraktı gitti bizi! Demek senmişsin zorluk çekmemizin sebebi. Seni abaza, ay terbiyesiz, ay cosmo kızı [olmuyor]:
1)Hiç soru yok nasıl olsa ama bi tane sorayım bari.. Sen ne üzerinden bağlanıyosun nete? [tam cümleyi anlatamadım..anlarsın sen]. Memnun musun?
Zeb: Hayır değilim [anlarsın sen, ehe!]. Yakında Kablo döşeteceğim kendime [bilgisayara!]. Ne anlamsız oldu bu!
2)Gameshow'da yazar olmak nasıl birşey? Övünüyor musunuz kendinizle?
Zeb: Arabaya koşan Atlar gibi, ehe. Ben kendi adıma cevaplayayım: Övünüyorum hemde çok. Gameshow gibi kült olmuş bir derginin yazarı olmakdan mutluyum. Acılarıma, sevinçlerime, tanıdığım insanlarla olan ilişkilerime ve kendimi geliştirip ifade etmeme verdiğim isimdir Gameshow. Diğerlerini bilemiyorum ama içimizden birkaç kişinin aptal kişisel çıkarlarını ön plana çıkarıp kafa ağrıttığı ve bunun karşılığını alamadığı için gittiğini çok iyi biliyorum. Tamam sakinim. Ayça burda mısın?
3)Bak soru geldi aklıma... ICQ'yu, history ve contact list'i kaybetmeden nasıl yüklerim?
Zeb: Hmmm! Bilmiyorum. Zaten İcq'yu sadece yazarlarla her an ileteşimde olmak için kullanıyorum [çok ilginçtir ki, hatırlatmadıkça yazmıyorlar. Ne var Hüseyin, ne var Serkan? Evet Nesime? yanlış mı? Yıkılın]. Cosmo kızı Ayçaya bu konuda yardımcı olmak isteyen abaza, ay aman... bir arkadaş var mı acaba?
4)Gameshow peynir ekmek gibi falan mı satılıyor? Niye yok hiç bir yerde?
Zeb: Ne? Peynir ekmek gibi mi? Niye dalga eçiyorsun Ayça? Salayım mı şimdi üzerine büyük Abazayı [kim acaba? eheh!]. Walla dediğine bir inansam sana söylerdim cevabı ama! Neden yok Meg? Sen bilirsin [atarım topu büyük patrona].
5)Birşey diycem: Ya ben Ayça değilsem?...Ya Ayça falan diye biri yoksa?
Zeb: Ya ben Polat değilsem? Öyle biri yoksa? Sen varlığını sosyal yaşamda bir şekilde ispat etmedikçe ben ne yapabilirim? Yolladığın mail'den Ayça olup olup olmadığını anlamak için çok çaba sarfetmem. Internet çağında, özellikle bilgisayarlı iletişimde kimlikler silikleşiyor; hatta özgürleşiyor. İnsanlar kollektif bir bilinçle kendilerinden başka herşeye dönüşüyorlar Online olduklarında. Sahte kimlikler 1 ve 0'lardan oluşup hatlardan rahatça akıp giderken herhangi birisini kandırmak basitleşiyor. Bu amlamsız kandırmacanın içinde eğer sen Ayça değilsen ve beni kandırmaya çalışıyorsan bu senin ayıbın...
6)Daggerfall'un yenisi çıkacak mı?
Zeb: Evet çıkıyor. Eski güzel oyunun çıkması gerekiyordu zaten. Ayrıntıları Preview sayfalarında okumuşundur. E okuduysan ne diye bana [geçen aydan devam :)]...
7)Hadi bi tane tavsiye veriver. P-166'da çalışabilcek güzel adventure geliyor mu aklına?
Zeb: Olmaz. Sen yokken çok değişti buralar ama tavsiye konusu değişmedi [Sanitarium. Ehe rezilim tamam, gelmeyin üstüme!]
Bak aceleye geldi, geyik olmadı. Ama olsun eski mektuplarımı okuyup dalga geçme şansına sahipsiniz hala, hehe. Ah eski günler! muhabbetine girmek lazım aslında ama zaman yok... Onun için Ayça gider, mektup bitti!
AYÇA
Zeb: Pekala Ayça. Git bakalım, git ki bende senin ne kadar abaza olduğunu anlatayım Overdose'culara. Ama gitmeden önce... Boşver seni pek buralarda görmüyoruz zaten. O kadar şeyi yazdırma şimdi bana...

Merhaba Zebani,
Bu sana ilk mailim (rtf olayıyla). Çünkü geçen ay normal bir mail atmıştım.Her neyse!. Ben GS'yle nisan ayında tanıştım. Evet biraz geç oldu, ama bilgisayarımı da zaten geçen ağustos ayında almıştım. Derginin haziran ayında çıkmayacağını öğrendiğimde çok üzüldüm. Fakat bu benim dergiyi aldığım süre içerisinde ilk kapanma tehlikesi olduğunu düşünüce biraz rahatladım. Tecrübeli arkadaşlar buna alışmışlardır sanırım (ehe).
Benim kopya ve orijinal oyunlar hakkında diyeceğim bazı şeyler var. Öncelikle orijinal oyunlara kültür bakanlığı destek verirse biz ne yapalım?. Ama kopya oyunlara karşı ciddi yaptırımlar uygulanırsa ve orijinal oyunların fiyatları düşerse ben baya bi destek geleceğini zannediyorum. Birkaç tane de sorum olacak:
Zeb: Yeni Arkadaşa merhaba diyelim Overdose korosu [nota kaçırmadan]. Demek sana da ilk üzüntüyü tattırdık ha? Diğerlerinin halini bir düşün [bizi hiç düşünme artık, duygu borularımızdan hüzün akıyor]. Tecrübeli arkadaşlara bir

mektup

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

danış sana bu konuda anlatacakları çok şey vardır. Ne ilginç bir dergi bu Gameshow bak şimdi kafama dank etti. Gidiyorum ben, hoşçakalın :)). Orijinal oyun konusunda Türkiye'nin kronik bir hastalığı var. Korsanların yelkenlerini dijital denizlere açmaları ve çoğu limanı alt üst etmeleri zaten yeni değil. Tıpkı kanser hücresi gibi, sürekli çoğalıyorlar. Kültür bakanımızda [kimse artık, umurumda değil!] dahiyane bir buluşla [eşi benzeri yok. İnanılmaz!] kanserli hücreyi yok etmektense üstünü yasal ve yaldızlı bir etiketle kapatmayı uygun görmüş. Eğer o etikete biraz yakından bakarsan üstünde **"bu konuda yaptırım uygulamaktan aciziz ve çaresisiz"** yazar... Bende cevapları yazarım:

1-Red Alert 2 için çıkış tarihi şu sıralar demişsiniz. Bu doğru mu?

Zeb: Şu sıralar pek doğru değil. Orda bir yanlışlık yapmışız. Kusura bakmayın. Doğrusu 3 yıl sonra olacaktı, ehe! Yok 3 yıl sonra değil ama Sonbahar 2000'de gelmesi bekleniyor. Westwood sözünde durursa. Zaten firma ismine de Blizzard yazılmış, rezilliğe bak. Matbaacı oynamıştır üzerinde kesin. Meg kedilerini tekmelediğinden beri gizli bir yıkım faliyetindeler.

2-Martian Gothic oyunu P2-350, 64MB Ram, 8MB ekran kartında çalışır mı?

Zeb: Çalışmaktan öte; sen yükle ve arkana yaslan, oyun kendi kendine oynar ve bitirir.

3-Bana şu anda piyasadaki en iyi frp'lerden bir demet yapabilir misin?

Zeb: Hmmm! Şimdi sen yenisin ve Tavsiye lanetini bilmiyorsun. Önce bu laneti sana da bulaştırayım ve ilk olman sebebiyle cevap vereyim. Ama bir dahaki sefere mail atarsan ve bu soruyu sorarsan [bende basarsam, ehe!] alacağın cevap şudur: "Hadi ikile :)". En iyisi bence Planescape Torment. Daha sonra Might&Magic 8, Final Fantasy VIII ve yeni çıkan İcewind Dale.

Selam Polat.

Nasıl başlasam bilemiyorum. Ama düşündüklerimi yazma ihtiyacı hissettim birden. Konu ise belli: GameShow, diğer dergiler ve tiraj sorunu... Aslında ilk başta bende çok kızmıştım. Hani şu ilk kapanma lafının geçtiği, derginin kocaman bir cilt halinde çıktığı ve satış rakamlarının düştüğünü söylediğiniz şubat aylarında. Hatta mavraboard'a mesaj attım kızgınlığımı belirtmek için. Niçin alırlar diğer dergileri? Neden GameShow gibi bir dergi varken diğerlerine ihtiyaç duyarlar vs... diye. Ama işin birde diğer boyutu var... Bunu diğer dergilere şöyle bir göz atınca anladım. Ve onları alanları Hain'miş gibi nitelemenin, "İyi'den anlamıyorlar" demenin ne kadar yanlış olduğunu da. Sizce bu kadar kişi ne için GameShow'u bırakmış olabilir? Cevap aslında basit: "Aradığını bulamamak"

Birçok tanıdığım vardı. GameShow'u sadece çıkan yeni oyunlara bakmak için alıp, şöyle bir göz gezdirip bir kenara bırakan. Bunu o sırada çıkan tek oyun dergisi GS olduğu için yapıyorlardı. Sonra diğer dergiler çıkmaya başladı. Artık o arkadaşlarım sadece tek bir dergi ile sınırlı değillerdi. Ve hepsi zamanla başka bir dergi okumaya başladılar. Bense GS okumaya devam ettim. Sebebi ise sadece tek kelime ile açıklanabilir: Tarz...

Zeb: Hain kelimesini sana açıklayayım [yaz kızım!]: Gameshow okuyucusuyla bütünleşmiş, arada kalın bağları olan, o bağlar kesilse bile kopması çok zor olan içten ve samimi bir dergidir. Gameshow tarihi boyunca okuyucularına içten davranmış ve hiçbir derginin başaramadığını yani "insani" olmayı başarmıştır. Her insan gibi kendi bünyesinde üzüntüsünü, sevincini, çoşkusunu, çelişkilerini, hatalarını, başarılarını ve hayal kırıklıklarını yansıtmıştır. Yeri geldiğinde ise bir insan gibi dost olmuş, yeni arkadaşlar kazanmış ve bazılarını kaybetmiştir. Elinde olmadan birgün hoşçakal dediğinde "kendisi" bir hainlik yapmış ama bu hainliği affettirmek için geri dönüp özür dilemesini de bilmiştir. İşte bu kadar. Çok fazla insanca davrandığımız için "hain" dememiz bu yüzden. İnsanca bir tepki. Dostlarından beklentileri olanlar hayal kırıklığına uğradıkları zaman buna benzer tepkiler doğar. Birgün bizde onlardan bir "özür" alacağız umarım. Eğer aradaki bağlantıyı sonsuzcasına koparmamışlarsa...

Sizi suçlayamayız. Çünkü gerek ekonomik sebeplerden olsun gerek başka şeylerden GameShow'un TARZ'ı bu ve öyle kalacak. Piyasada birçok oyun dergisi ve hepsinin de farklı bir TARZ'ı var ve artık insanların seçme hakları var. Tarz'ını beğenmezlerse almayabilirler. Bu nedenle ben GS'nin okuyucu sayısının düşmesini bir "ilerleme" olarak görüyorum. Böylelikle kalan okuyucular tamamen GS tarzını benimsemiş kişiler olacaktır. Ve bu kişiler gerekirse GS'nin elinden tutmayı bilecek ve her konuda yardımını

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISINIZ?

Bunları okuduktan ve oyunları aldıktan sonra unutuyorsun.

4-Dergiyi yeni almaya başladığım için gerçek okuyucu tartışmalarına biraz fransız kaldım. Galiba eskiden cd veriyormuşsunuz. Ama şimdi vermiyorsunuz. Bunun için de tiraj kaybetmişsiniz (yeterince anlamış mıyım?). Ama gerçek okuyucu dergi bir kağıt parçasından olsa bile dergisini takip etmesi gerekir (biraz abarttım galiba).

Zeb: Biz hep tiraj kaybettik. "Hadi okuyucularımıza bir kıyak yapalım ve CD verelim" dedik tiraj kaybettik, "eskiyi uygulayamayacağız çünkü biz değiştik" deyip yenilik kattık, ondan da kaybettik, İnsanlara geçmişi veremediğimiz için [ve vermenin müthiş zorluğunu bildiğimiz için] yine kaybettik. Bir amatör ruh yanılgısı yüzünden kaybettik, "sayfalar niye böyle, niye şöyle, o köşe niye var, kaldırın" yüzünden kaybettik. Onlara Mac'i, Serkanı, Muhammed'i yada topluca eskiyi veremediğimiz için kaybettik. Elimizde olanı vermekten başka seçeneğimizin olmadığını anlatırken kaybettik, Tek tek nabza göre şerbet veremediğimiz için kaybettik. Birgün Gameshow ölürse mezar taşında şunlar yazacak: "Geçmişin külleri arasında kaybolup gittiler".

Ben yazıma son verirken rtf olayını uygulamayanlara bol şans demekten başka şansım kalmıyor.

Görkem Akar/İstanbul
gorkemakar@turk.net

Zeb:Ehehe... Güzel espri yapmışsın. Duydunuz kaşarlı Overdose'cular. Yeni arkadaşımız Görkem bam teline bastı :)... Bu konuda söylenecek pek fazla birşey yok, evet son mesajı bile veremiyorum bunun yüzünden.

AOK Albümü

esirgemiyecektir. Ben şahsen şöyle bir söz veriyorum: Fiyatı ne kadar yükselirse yükselsin gerekirse Kola paramdan kesip (ki büyük fedakarlık aslında) her ay iki adet GameShow alacağım. Şu andaki GS tarzını benimsemiş ve fanatik tabir edebileceğimiz kişilerinde böyle bir fedakarlık yapabileceklerinden eminim.
Saygılarımla...
Caner Baydemir
Zeb: Gameshow'un tarzını böyle kabul etmen oldukça içten bir davranış. Tarzımızı zorla kabul ettirmeye çalışmıyoruz, hele seçim hakkına hiç karışmıyoruz. Biz elimizdekini sunuyoruz, "süperiz, harika ve muhteşemiz" demiyoruz, imkanlarımız dahilinde davranıyoruz. "Şöyle olacağız böyle olacağız" da demiyoruz, zaten olduğumuz gibiyiz: İnsani. İşte esas kabul edilmesi gereken bu. Vereceğin desteğe şimdiden teşekkürler. Bi ara Kamere uğrada sesli teşekkür edeyim, yalnız gelirken diet kolayı unutma lütfen [eh be rezil herif!]. Tabi unutmaman gereken birşey daha vardı ama neydi yaw? hani bold karakterler yazılırdı, içinde rtf, wordpad filan geçerdi. Yaşlanıyor muyum ne?

Bu size ikinci mailim
Ama sanmayın ki Gameshowla yeni tanıştım. Üşengeçliğimden yazmadım bugüne kadar. 4 sene oldu dimi. Zaman zaman küfür ettim size. Sinirlendim. Dergiyi duvarlara fırlattım. Ama çoğu zaman kahkahalarla gülerek okudum dergiyi. Arkadaşlar, ben Gameshow okurken mizah dergisi okuyorum sanıyorlardı.
Açık açık söylemeliyim. Sizi seviyorum.
Gameshow'u seviyorum. Sizinle heyecanlandım sizinle ağladım sizinle güldüm. Hatta nasıl sevgiliye ihanet edilirse size ihanet ettim. Degi kapandığı ay mıydı bir sonraki ay mı? Tam olarak hatırlamıyorum Pc Gamer Tr çıktı. Siz yoktunuz. Beni gurbette terk edip gitmiştiniz. Bende kendimi başka bir sevgiliyle avuttum. Ama tekrar geri döndünüz ve o derginin yerinizi hiçbir zaman tutmadığını, onunla sadece flört ettiğimi itiraf etmeliyim. Gel bir sarılayım sana Polat. Eski dostlar gibi.
Ve artık bu dergiye birşeyler kazandırma sırası bende. Gerçi öncedende birçok eylemim oldu sizin için. İki Gameshow alıp birini okulun (Erciyes üni. Nevşehir Tur. Yük Ok.) kantinine bıraktım, faydam olsun diye hem cildi hemde Mayısın tekrarı Haziran sayısını aldım. Telli babaya gittim, size dua ettim:))
Zeb: Tam da konunun üzerine geldin Özgür. Demek ihanet ettin ha? Şimdi ben sana bu ihanetin bedelini ödeteceğim ve sorularına cevap vermeyeceğim demek isterdim ama affettim. Hadi gel bende sana sarılayım. Eski sevgililer gibi ne güzel [saçmalama Polat!]. Zaten artık istesende PC Gamer Tr ile aldatamassın bizi, çünkü kapandıklarını açıkladılar. Sağlam dergiydi, geçmiş olsun diyorum.
Şimdide bazı önerilerim olacak:
1- İnce ayar eki ince bir ayarla harika olur, süper olur. Sakın eki bırakmayın (Sıkı tut Polat)
Zeb: Her ay bir ince ayar yapıyoruz o eke [birgün inceldiği yerden kopmasında!]. Ek nasıl arkadaşlar? Fikir belirtin, bişeyler söyleyin.
2- Overdose yine bağımsız. Evet bu olmalıydı. Hatta overdose ayrı dergi olarak çıksın (abartı).
Zeb: Walla benden habersiz siteye "Overdose" la ilgili saçma sapan bir soru koymuşlar [alındım cidden!]. Defolup gitsin mi? [tamam böyle değil soru] yoksa kalsın mı gibi. %20'lik bir kesim "defolup gitsin" demiş [ehe taktım defolmaya!]. Bende önlem olaraktan dergiyi ayırdım, bağımsız yaptım. Gameshow yönetimini kınıyor ve istifa etmelerini öneriyorum...
3- Previewler çok güzel olmuş. Aferin 5 yıldızlı pekiyi.
Zeb: Teşekkür ederiz. Bunca aydır kesin bir övgü aldığımız ilk şey preview sayfaları oluyor. Önerileriniz varsa duymak isteriz.
4- Piyasada hem yabancı kökenli olmayıp hem de Playstation barındırmayan tek dergisiniz. Sakın PS girmesin bu dergiye. Gelir Kamer'i yakarım ha.
Zeb: Şey nasıl desem? İyi makina be! 16 sayfalık bir playstation eki fena olmazdı zannımızca [başlatma zannına demek serbest]. Tamam Kameri yak ama benim playstation'ıma dokunma... Final Fantasy 9 çıkmış daha onu oynayacağım, ehe!
5- Netshow aldım almasına ama umut vermedi pek. Beğenmedim diyebilir miyim?
Zeb: Diyebilirsin tabii ama neden beğenmediğinide açıklar mısın? Gayet orijinal ve nefis bir dergi. Hayır bizim dergimiz olduğu için söylemiyorum, gayet objektif davranıyorum bak; yani böylesine süper ve olağanüstü bir dergi olan ehehe! Şaka bir yana Netshow sayesinde Internetin saçma sapan ve tehlikeli arka sokaklarından kurtulup yolumu bulabiliyorum. Ne dersin? Bir daha dene bakalım...

Bilsisayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojini ruhsuz mezarlığına oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

6- Fighting Force 2 PC'ye çıkar mı? Gördün mü her hangi bir haber?
Zeb: Bundan 2 ay önce Core Design'dan oyunun çıkacağına dair bir mail almıştık [kankayız onlarla! Suzi'ye selamlar]. Yapım aşamasındaydı. Fakat ondan sonra pek bir haber gelmedi. Gelirse Preview sayfalarında yer alacak.
7- Stv'de ki megabyte programını seyrettim. O sunucu Ali'nin (Aliydi di mi?) sözünü bi daha keserse dalıcam ona.
Zeb: Sunucu Ümit abi [bir selam daha vereyim] programın süresini hesapladığından ve sunucumuz Ali de detaylı bilgi vermek istediğinden oluyor bu. Geçenlerde Ümit Abiyi bi dövdük bu yüzden, özür diledi :)). Bu arada STV'deki programımız daha doğrusu oyun köşemiz her cumartesi saat 3.30 başlıyor. Bir göz atmanızı tavsiye ederim [bunu niye tavsiye ediyorsun be adam? diye sorabilirsiniz ama cevap alamassınız]. Yalnız Ağutos'da program tatile giriyor. Eylülde tekrar ekrandayız.
8- Benim param olsa ,Gebze'ye bir şubenizi açmak istesem izin verirmisiniz.
Zeb: Senin paran olsun buraya gel! Matbaa'cının yanında sana bir şube açalım borçları ödemek için. Ne dersin? Ehe. Tabii ki açabilirsin. Şubemizin olması ne güzel. Bak heyecanlandım şimdi [ne kadar paran vardı? Borçlarımız... ehe!]
Artık uzun bir süre mail yazmam herhalde. Zaten bunu anca 3-4 ayda okursunuz. Gel bir daha sarılayım sana Polat abi. Söylenilene göre Gameshowa wordpadde .rtf formatında attachlenmiş şekilde mail atmayanlar her gece Reha Muhtar'dan akşam haberleri

mail ve HikaYe KAmpanyaSı sürüyor Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

seyrettirilerek işkenceye maruz bırakılıyormuş.
ÖZGÜR TETİK ozteti@hotmail.com, ozo@mail.com
Zeb: Yoo! ben 5 dakikada kestim mail... ay pardon okudum yani :)). Bir süre yazmam diye birşey yok. Yazmak, ne söyleyeceğini bildikten sonra işemek gibi bir şey [yani içindekileri dökmek anlamında söyledim ama, tamam susuyorum]. Mesaj mı? Bir mail önce unutmuştum, hala öyle!

Selam pol;
Şu an çok üzgünüm biliyor musun? Elimde GameShow'un Temmuz 2000 sayısını tutuyorum.Yani en bi beğendiğim, en bi sevdiğim dergimi (Dergimi!,evet..) Asıl üzüldüğüm olaysa, bu dergide, en önem verdiğim yazarlardan birine atacağım mailin aklımdaki şeklinin sikayet@kamernet.com tadında olması.. Ama şu "siz şöyle oldunuz böyle yaptınız yuh profesyonel misiniz be adamlar" değil olayım.. Giden 4000 (hatta 5000) kişiyi suçluyorsunuz hep. Aklıma hep peki sizin hiç suçunuz yok mu sorusu geliyor.. Şahsi fikrimse, suçunuz yok.. Gidenler kendi aptallıklarından diil (büyük çoğunluğu) sizin yüzünüzden gitti ama suçunuz yok. Onlar beraber büyüdükleri, kendilerinden saydıkları yazarların içtenlikle okudukları yazıları okumak istiyorlardı. Ama onların çoğu ya yazmıyor, ya da "öölesine.." Kabul et ki Mert Topçu eskiden böyle yazmazdı. Timur bigBEN'deki bikaç satırdan çok daha fazla göreve sahipti, ve hakkıyla yapardı. Engin zaten ablaydı.. Artık değil. Bunların hepsi çok doğal aslında. "Suçunuz yok"tan kastım buydu. Bunların hep böyle kalmasını beklemek aptallık olur. Overdose'a atılan mektuplara bakıyorum. (Sen de bunun farkındasındır sanırım) Çok banal, sıkıcı ve (çoğu) orijinaliteden yoksun mektuplar. Bıkmışsındır, "Metallica ne bok oldu di mi", ya da "kim ne derse desin Metallica dünyanın en büyük grubu, hak veriyosun di mi zebani?" sorularından... Ya da; "İki tane mail attım yayınlamadın, bunu da yayınlama gameshow almiim"lerden... Belki de biz değişmişizdir, ne dersin ha? (4000 kişiyle beraber..) Ama emin ol ki bunun önyargıyla filan alakası yok. Lütfen ama lütfen, "sen burada neler çektiğimizi bilmiyorsun" ,"biz hala uğraş veriyoruz, çırpınıyoruz" gibi cevaplar verme. Hepsini biliyorum, ve kesinlikle amacım sizi suçlamak değil. Sadece içimden geldi, bir kısmı yanlış olsa da doğruluk payı olduğuna eminim bunların... Sayfa dizaynları için seni tebrik ediyorum. Ve büyük kısmı senin ürünün olduğunu sandığım minik mavra kutuları için.. ve Overdose'daki tüm iyi niyetin için.
Zeb: Yazdıklarının bir kısmı doğru buna katılıyorum. Özelliklede "biz değişmişizdir" cümlene. Evet değiştik, topumuz birden değiştik hemde. Eskinin bir tadı vardı. Değerlerin korunduğu ve fikirlerin tükenmediği bir zaman dilimiydi o. Bunu da kabul ediyorum. Ama içinde bulunduğumuz çağ aptalca yaşanan post modern bir çağ. Çoğu şeyin içi boşaltıldı. Belkide bocalamamız bu yüzden. "Eski", bizim ilerlerken bıraktığımız "ayak izlerimizi" takip etmiyor, o olduğu yerde duruyor. Mert, Timur ve diğerleri artık eskisi gibi değiller. Hiçbirimiz değiliz. Gameshow dostlarıda dahil, herkes değişiyor. Peki eskiye olan özlemi nasıl gidereceğiz? İşte esas soru bu. Ve bunun cevabı Mert veya Timura "eskisi gibi yazın" ya da Mac'e "geri gel" demek değil. Sanırım eskiyi hatırlarda tutup şimdiyi de sevmek gerekiyor. En azından ben seviyorum. Şimdiki de bir başka tad. Artık erişemediğimiz o tatlı üzümlere şimdi yeni tatlar katma zamanı. Bunun için uğraşıyoruz. Başaracağız umarım. Güzel bir mail yollamışsın. İçtenlikle yazılmış bir eleştiri.
Birkaç da soru sorayım aslında...
1-Müzik köşesinden bahsetmişti birisi bu ay. Bence de, her ay overdose'da kısacık bir albüm tanıtımıyla yetinmek olmuyor.. Olamaz mı? (yapamam diyosan ben yapayım)
Zeb: Bu ay gördüğün gibi müzik köşesi daha tatminkar oldu. Sayfaya destek olan Hammer Müziğe bir kez daha teşekkür etmek geldi içimden.
2-Doom metal hakkında ne düşünüyosun? Anathema, My Dying Bride, Tiamat gibi?
Zeb: Çok depresif olması hoşuma gidiyor. Saydığın 3 grupta benim en sevdiğim gruplar arasında. Özellikle Anathema'nın "Eternity", My Dying Bride'ın "The Angel And the Dark River" ve Tiamat'ın "Wildhoney"ini dinlerken hiçbirşeyle alakam olmazdı. Kendimi tamamen bırakırdım o müthiş atmosfere. Güzel örnekler oldukça Doom Metal çok güzel bir tür.
3-Peki, bu yeni moda olan hatun vokalli gotik'imsi trend? Theatre of Tragedy, The Gathering, Lacuna Coil?
Zeb: Gotic Metalle tanışmam 4 aylık. Hatun vokaller müziğin gidişatını değiştiriyor ve melodik yapıya tam olarak oturuyor. Özellikle Lacuna Coil'i çok beğeniyorum. Zengin ve melodik bir alt yapıyı güzel bir vokal destekliyor. Trendler hep var zaten. Geçen sene kopan "Black Metal Trend değildir" gürültüsünü hatırlıyor musun? Ne kuru bir gürültüydü o! Sonuçta Black Metal dinleyenler müziklerinin underground olduğuna inanıyorlardı, ama işi bilen plak firmaları, yapımcılar ve hatta gruplar kendileri yer altından çıkartıp trend yaptılar Black Metali. Türler böyle çoğalır. Müzik kimseye ait değildir!.. Hatunların ise piyasaya girmesi iyi oldu bence. Zenginlik ve seksapellik kattılar türe [Boyun devrilsin Polat].
4-En zevkli multiplayer oyun hangisi sence?(strateji ve action olarak?) "İyi" demiyorum yalnız, zevkli..
Zeb: En zevklisi bence Delta Force'du. Fakat bugünkü trend[ehe] diyorki: Counter Strike'da zevkli. Tavsiye oldu ama bu! Kandırıldım! Utanç içindeyim :))
5-Eskiden 3-5 tane belli oyun vardı. Herkes bunların belli yerlerinde takılır sana (ya da MAC'e) sorardı. Siz de bunları bitirmiş olurdunuz, cevabınızı verirdiniz. Sanırım şimdi mümkün diil böyle bişey. Yani ben sana sorsam ki "Thief 2'nin 7.bölümünde takıldım. N'apmam lazım?" Senin bi ton yeni oyun içerisinden kasıp thief2'yi 7.bölüme kadar oynamış olma ihtimalinin düşük olması benim sorumu cevapsız bırakmakla kalmayıp yeni soru bulmaya yöneltmekte..(Bi cümle bu kadar da düşürülebilir mi?)
Zeb: Thief 2'nin 7. bölümünde önce binayı iyice bir kolaçan et ve çok sessizce ilerle, nöbetçiyi öldür, eheheh! Evet eskiden birçok oyun sorusu gelirdi. Şimdi pek gelmiyor, Bu insanlar oyun oynamıyor mu? Millet? Hadi! Bakın Giray kızacak şimdi. Overdose'a herşey gelir Giray, bir süre sonra oyun sorusu da gelecektir. Burayı herşeyin konuşulabileceği bir kafe gibi düşün. Menüleride oyun, bilgisayar, internet, sinema, müzik, kitap, aşk [ehe], ihanet [ehehe], geçmiş [ehehehe]... ay tamam gülüyorum şu anda, birazda sen gül.
6-Bana bilimkurgu ya da fantezi olmayan ama güzel olan birkaç kitap tavsiye eder misin?(Yoksa okumuyor musun başka bişey?)
Zeb: Başka birşey tabii ki okuyorum. Sürekli

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

Megabyte ve Gameshow işbirliği, her cumartesi 3.30'da STV'de

Gameshow, basılı medya alanında çektiği yetmiyormuş gibi şimdide görsel medyaya bulaştı ve STV'de her cumartesi saat 3.30'da başlayan Megabyte programının oyun köşesini yapmaya başladı. Daha önce bizimle irtibat kuran Megabyte, oyun köşelerinin bir süredir olmadığını ve o köşeyi bizim yapmamızı teklif etmişti. Böylece Temmuz başında köşeyi hazırlayıp sunmaya başladık. Sunucu olarak Engin Abla çıkacaktı ekrana ama Enginin askerlik durumu çıkınca mikrofonu Kamerin sevimli elemanı Ali Demirel'e verdik. Oyun ve oyun haberlerinin tanıtıldığı köşeye bir göz atmanızı tavsiye ederiz. Ali'nin haline gülersiniz biraz...

Ve Engin Abla Askerde

Dergimizin kaşarlı elemanı Engin sonunda [biz nihayet diyoruz] vatani görevini yapmak için askere gitti. Daha doğrusu zorla götürüldü :). Kendisine kolay gelsin diyor ve ateşli silahlarla fazla haşır neşir olmamasını tavsiye ediyoruz.

Sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı ispa
idealist felsefecilerin mas

fantazi ve Bilimkurgu okumaktan zaten dünya dışı bir yaratık olup çıktım. Bakalım senin için neler var menüde: Bi kere hemen Jack London'ın "Cinayet Şirketi"ni oku. Müthiş bir kitap. Hermann Hess'in kitaplarınıda tavsiye ederim, özellikle "Bozkır Kurdu" nefistir. Kafka ve Dostoveyski'yi söylememe bile gerek yok, bütün eserleri okunmalı. Ay çok var, sayamayacağım şimdi... Sen yukardakileri bir dene [Kafka'nın "Cezalılar Kolonisi" isimli hikayesi geldi aklıma birden. Nasıl dehşete düşmüştüm, oku bunu da mutlaka].
7-Pitch Black nasıl filmdi öyle? Ehehe... Bilimkurgu muydu şimdi o? Korku muydu ya da? Ben karanlıktan zaten korkuyodum, afişi görünce tırsmıştım "Aha bu gece uyuyamıycam" diye.. Birtek kız güzeldi, başka bi atraksiyondan yoksundu..
Zeb: Yaratık - korku - bilimkurgu üçlemisine dayalı kötü bir filmdi. "Alien" gibi bir şaheserin yanında aciz duruyor. Bol efektten geçirilmiş ama nerde senaryo?
Böyle mektupların sonunda bikaç klişe vardır (eleştrimsi mektup yani..) "Sıkıyosa yayınla zaboni, biliyorum yayınlamayacaksın, diğerleri gibi"..."Görüşcez senle zemboni... Yayınlamıycaksan da cevap yaz, yazamazsın ama!" gibi... Çok hoş dururlar mektup sonunda bu tümceler, altına da Ğ.Ü ya da Darkbilmemne gibi bi nickname yapıştırılır.. oh tam formata uygun eheh. Neyse, iyi kal..
Giray "dementia" Özil
Dementia@gametemple.net
Zeb: O formatı tamamlayan en önemli şeyi yazmayı unuttun ve itiraf etmeliyimki ben de unuttum. rtf'yi hatırlıyorum belli belirsiz.

ZEBOŞH
Son mailimi yayınlamadığın için ne kadar buruk olduğumu söylesem dokunabilir misin göz yaşlarıma ellerinle ey zem zem? "Overdose'a mektub yazmayanın yaraları yeni kullanılmış tualet kağıdıyla sarılsın" diyen zalim doktorlar, mektubu yayınlamayan kendini bilmez yazara neler der biliyor musun?. Neyse tehditle bir yere varamayız herhalde, ama bir düşün niçin hep sen tehdit edilen oluyosun? Ne yaptın sen bu kadar insana? Ya da hiç kasma, sorularımı yanıtla yeter, çok dardayım.
Zeb: Evet niçin hep ben tehdit ediliyorum. Ana rahmine düşen bir cenin kadar masum olan ben neden? eee, bak gerisini getiremiyorum. Evet bundan sonra beni tehdit edeni bende tehdit edeceğim. Mesela; dur düşüneyim biraz, sen bu arada cevaplara bak:
1-Ben tam 15 yıldır Geymşov okuyorum. Hatta görümcem ve ebe-annem de benden 1 sene sonra başladılar okumaya. Sana ne papirüsler, mailler, disketler attım. Mert ve Timur yatağa uzanıp dergiyi çıkarma planlarını yapmaya başladıklarında, sevişme sonu sigaralarını getiren hep bendim. Anlıcaaın çok kadim adamım ben ya! Mektubun başında iyi havam oldu di mi, senin gözündeki değerim arttı yani, ehe!
Zeb: 15 yıldır okuyorsan sen daha yeni okuyucusun. Geçenlerde Kamere Gameshow okuyan biri geldi, daha doğrusu tabutta bir ceset geldi. Açtık baktık, cesedin çürümeyen tek organı olan sol elinde Gameshow var. Sayı:1, yıl:1870 yazıyor :). Esas kadim adam oydu işte, kadim ve

UYUZ OLURUM:
Bu ay sizden...

1)Aptal kızlara
2)Önce çalışan sonra çalışmayan m&m8'e
3)Futbola
4)Bilgisayar virüslerine
5)3d kartlara
6)America kıtasına
7)Kamerde yer bulamamaya
8)Kendini övenlere

ve tabii ki
CAN ALICI AÇIKLAMA
Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterler olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'de baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailler'ı dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

Mutlak oynanması gereken 100 oyun
Bir nevi tavsiye...

	Oyun	Firma	Tür
1	Command& Conquer: Red Alert	Westwood	Star/War
2	Command& Conquer	Westwood	Star/War
3	Quake	GT	Action
4	Duke Nukem 3d	GT	Action
5	Tomb Raider	Eidos	Action
6	Quake II	Activision	Action
7	Age Of Empires	Microsoft	Star/War
8	Grand Theft Auto	Take 2	Action
9	Doom	GT	Action
10	Civilization II	Microprose	Star/War
11	Simcity 2000	Maxis	Star/War
12	Half-Life	Sierra	Action
13	Doom II	GT	Action
14	Worms	Team 17	Action
15	Theme Hospital	Bulforg	Star/War
16	Diablo	Blizzard	Adv/Rpg
17	Formula 1Grand Prix 2	Microprose	Action
18	Total Annihilation	GT	Star/War
19	War Craft II	Blizzard	Star/War
20	Dungeon Keeper	Bulforg	Star/War
21	Tomb Raider II	Eidos	Action
22	Transport Tycoon	Microprose	Star/War
23	Carmageddon	Sci	Action
24	X-Com: Ufo- Enemy Unknow	Microprose	Star/War
25	Theme Park	Bulforg	Star/War
26	Tie Fighter	LucasArts	Adv/Rpg
27	Championship Manager 2	Eidos	Sports
28	Championship Manager 2: 97/98	Eidos	Sports
29	X-Com: Terror From the Deep	Microprose	Star/War
30	Worms 2	GT	Action
31	Secret Of Monkey Island 2	LucasArts	Adv/Rpg
32	Unreal	GT	Action
33	Secret Of Monkey Island	LucasArts	Adv/Rpg
34	Civilization	Microprose	Star/War
35	Fifa 97	Ea Sports	Sports
36	BrokenSword	Virgin	Adv/Rpg
37	Commandos: Behind Enemy Lines	Eidos	Star/War
38	Blade Runner	Westwood	Adv/Rpg
39	Hereos Of Might & Magic II	3DO	Adv/Rpg
40	X-Com: Apocalypse	Microprose	Star/War
41	Curse Of Monkey Island	LucasArts	Adv/Rpg
42	Star Craft	Blizzard	Strat
43	MechWarrior II	Activision	Action
44	MDK	Interplay	Action
45	Rooller CoasterTycoon	Hasbro	Star/War
46	X-Wing	LucasArts	Sports
47	Fifa Road To World Cup 98	Ea Sports	Sports
48	Railroad Tycoon	Microprose	Star/War
49	Sam & Max Hit The Road	LucasArts	Adv/Rpg
50	Network Q Rac Rally	Europress	Simulation
51	The Settlers II Veni, Vidi,Vici	Blue Byte	Adv/Rpg
52	Sensible World Of Soccer	GT	Sports
53	Dune II- Battle For Arrakis	Westwood	Star/War
54	Tomb Raider III	Eidos	Action
55	Final Fantasy VII	Eidos	Adv/Rpg
56	Screamer	Virgin	Action
57	Azrael's Tear	Mindscape	Strat/war
58	Fifa 99	EA Sports	Sports
59	Dark Forces II : Jedi Knight	ucasArts	Action
60	Casear III	Sierra	Adv/Rpg
61	SimCity	Maxis	Start/war
62	EF 2000	Ocean	Simulation
63	Ultima Underworld	Origin	Adv/Rpg
64	Screamer II	Virgin	Action
65	Myst	Red Orb	Adv/Rpg
66	Disc World II	Pygsnosis	Adv/Rpg
67	Day of the Tentacle	LucasArts	Adv/Rpg
68	Colonization	Microprose	Strat/War
69	Premier Manager 97	Gremlin	Sports
70	War in Russia	Mindscape	Strat/war
71	Frontier:Elite II	Gametek	Simulation
72	Flight Simulator 98	Microsoft	Simulation
73	War Craft	Blizzard	Strat/war
74	In the car Racing	Sierra Std.	Simulation
75	Elite	Gametek	Simulation
76	Panzer General	Mindscape	Strat/war
77	Wing Commander IV	Origin	Simulation
78	Harpoon	Minscape	Strat/war
79	Age Of Empire II Age of Kings	Microsoft	Strat/war
80	Thief Dark Project	Eidos	Action
81	Little Big adventure II	E.A.	Adv/Rpg
82	Fifa 96	E.A.sports	Sports
83	Syndicate	Bullfrog	Action
84	Dark Forces	LucasArts	Action
85	The Settlers III	BlueByte	Strat/war
86	Alien versus Predator	Fox Int.	Action
87	Baldur's gate	Interplay	Adv/Rpg
88	Green Fandango	LucasArts	Adv/Rpg
89	The Dig	Dre.Works	Adv/Rpg
90	Monoply	Hasbro	Clas/Puzz
91	Syndicate Wors	Bullfrog	Strat/war
92	Xwing vs the fighter	LucasArts	Strat/war
93	Little big Adventure	Elec.Arts	Adventure/Rpg
94	Indiana Jones & The fate of Atlant.	LucasArts	Adventure/Rpg
95	7Th quest	Virgin	Adventure/Rpg
96	Master of Orion	Microprose	Strat/war
97	SimCity 3000	Maxis	Start/war
98	C&C Tiberian Sun	Westwood	Start/war
99	ChampionShip Manager III	Eidos	Sports
100	DeltaForce	Novalogic	Action

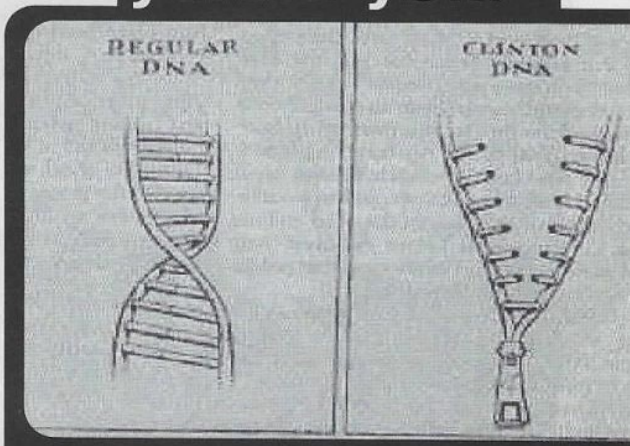
atlanmış
alıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]

ölü...[cesedin bir adama ait olduğunu nasıl anladığımızı sormayacak mısınız? Peki, tamam!]
2-Kanaatimce siz poster vermemelisiniz. Geçen nette şöyle bişi gördüm: hem puzzle posteri, hem duvar saati, hem kapuçino makinesi. Verirseniz böyle şeyler verin ki hem göze, hem beyne, hem de miğdeye hitap etsin.
Zeb: Biz versek versek boş diet kola şişeleri, boş lahmacun paketleri ile yine boş ve buhranlı yaşamlarımızın resimli romanını veririz [bak şimdi oldu mu? diye sorsanıza].
3- Ya bu amatörlüğün bedenine sahip olunuyor da ruhuna asla mı?
Zeb: Ne? Amatörlüğün bedeni mi? Hemen tanım istiyorum bir amatör bedeni hakkında, eheh! İlahi Ural. Bak güldürdün beni, bu iyi değil.
4- Ya niçin herşey bu kadar uçucu oluyor, niçin kalıcı mutluluğa sahip olamıyoruz?. Ben dünyanın bu tekdüze değişkenliğinden bıktım be Zemberek. Çıkmak istiyorum gök kubbeden yukarı. Mihracın tepesinde, evrenle bütünleşmek istiyorum. Ama buna imkansız diyor herkes. "Olm sen ergenlik çağındasın ondan diyon bunları" diyolar. Hatta bazı edepsizler "ergen yat ergen kalk" deyip terbiyesizlik ediyor. Bana bir teselli verir misin? Tavsiye vermiyorsun bari teselli verir misin?
Zeb: Bak şimdi sen ergenlik çağındasın ondan oluyor bunlar Ural [bir yerden tanıdık bu sözler]. Şimdi nasıl bir teselli istiyorsun? Evrenle bütünleşmek için önce metafizik varlık kavramı... ehem! yok bu ay pek teselli ayımda değilim.
5-Kadın denilen mahlukat bir ilah gibidir. Onlara tapan erkekleri vardır. Ama ibadet edenleri azalan bir kadın, Pan'ın uğradığı gazabın aynısıyla yüzyüze kalır. O ki, yapay bir vajina, ya da şişme bi hatun kadar değeri yoktur; yoklukla bir olmuştur [New testament, sayfa 154]. Bunun hakkında nasıl bi yorumda bulunabilirsin? Ya da bulunamaz korkar mısın?
Zeb: Şimdi sondaki "korkar mısın?" sorusu beni tahrik etmek için oldukça yetersiz bir soru. Seni post modern feministlere postalıyorum [da hiçbirisi burayı okumuyor ki]. İnanki onlardan bir tanesini karşında gördüğünde ve yukardaki kadın karşıtı cümleleri aktardığında seni o şişme kadının yapay vajinası içinde boğarlar. İstersen bir tanesine mail adresini vereyim bir konuş, ciddiyim. Konuşmak ister misin? Korkmazsın di mi? ehe...
Geçenlerde şöyle bir laf duymuştum, "Şu dünyada Zebani'ye son sözü söyleyebilecek tek doğal mekanizma yankıdır." O yüzden ben son söze kasmayayım pek. Hele "cüce patikalardan yuvarlanıp bir atın altında kaldı yine" gibi bir bitişe hiç kasmayayım!.
Ural the Avatar
Zeb: Yanlış duymuşsun ki doğrusunu bende unuttum. Ama seninki yanlış. İmla kuralları var mıydı acaba?

Bonjour Zebani,
Nasılsın, iyimisin? Bi türlü kamere gelip seni görememiştim. Bunun için Kamere geldim ama sen yoktun. Geçen gün megabyte programında gördüm seni. Bravo gameshow'a walla (ve sana). İyi bir köşe hazırlıyorsunuz. Devam edin...
Zeb: Kamerde beni görenlerin sayısı iki [diğerlerini yok ettim, bu iki kişiyi arıyorum. Görenlerin, bulunduğu yeri bilenlerin...]. Megabyte programının oyun köşesini bizim yapmamız dolayısıyla teklif ettiler konuk olmamı. Bende konuştum, sunucu Ümit sözümü kesti ve dayak attık ona eheh, gerisini biliyorsun...
1-Larry napıyor yaw? Hiç görünmüyor ortalıklarda? Larry 8 çıkmıyor mu? Bizi casino'yla falan kandıramazlar. Nerde bu Larry nerde bu Sierra ? :)
Zeb: Büyük bir ihtimalle yeni macerası için çapkınlık yapıyordur. Larry 8 çıkacak ama tarihi konusunda çok spekülasyon var. Uzun bir süre alacağı kesin. Bekliyoruz beyfendi Larry'nin işini bitirmesini :))
2-Yeni logo çok güzel...Overdose'un logosunu hangi programda yaptın?
Zeb: Teşekkürler. Yeni logo bizimde hoşumuza gitti [Meg hariç, o hiçbir şeyi beğenmez zaten]. Overdose'un logosunu Amerikada bir sanatçılar ordusuna yaptırdım. İnanmadın di mi? Yalandı zaten. Logoyu Photoshop'da yaptım. Adım adım anlatayım: İlk önce bir layer...
3-Red Alert 2, C&C 4 oluyor di mi? Niye bu kadar karıştırdılar bunu yaw? Tiberian Sun tutmayınca isim değişikliği mi yaptılar?
Zeb: Hayır Red Alert 2'nin diğer seriyle alakası yok. Tiberian Sun'ın expansion'ı da değil. Bu yeni bir Red Alert. Westwood düşünmüş bişeyler işte, akıl sır ermez bunlara. Gelsinde oynayalım bari.
4-Burçak'a ne oldu?
Zeb: Burçak, en çok yazarlardan destek beklediğimiz zor bir zamanda maddi ve manevi çıkarlarının vahşi çağrısına uyup çığlıklar atarak, hem kendi kulağını hem de bizim kulağımızı tırmaladı ve gitti.
Neyse işte sorular bunlar. Al cevapla. Ben mektubumu wordpad de yazdım, Türkçe karakterler kullandım, rtf olarak kaydettim, sende al yayınla. Hade bakem...
Gürkan ' coni- ' Okat
Zeb: Hmmm, peki! O zaman sende şu çağrıma kulak ver: Red Alert 2 başka bir oyun işte... ay karıştı. Neyse anladın.

Selamlar Zeb,
Hayat nasıl gidiyor, iyisindir. Seninle konuşacaklarım var, istersen sen diet colanı bitir, tok karnına konuşalım. Daha iyi olur. Heh, şöyle. Hmm, valla çok iyi olmuş bağımsızlık kazandığın, sen bağımsız olunca dergi de daha bir dopdolu olmuş. Bir de şu temmuz sayısını bi aldım, dergi içinden dergi çıkıyor. Ben dergi dökülüyor, parçalanıyor filan sandım; diilmiş. Neyse lafı daha da uzatmadan sorulara falan geçiyim, zaten uzadı laf.
Zeb: Bir hayatın iyi gidip gitmediğini anlamak için kaç kriteriniz vardır? Evet hep siz mi soracaksınız, bu sefer ben soruyorum. Sana soruyorum Erdem! Hadi cevapla şu sorumu. yoksa bende cevaplamayacağım. Neyse uzatmayalım: Aslında iyi gitmiyor ve bende pek iyi değilim. Karnım aç, üşüyorum, ehe
1- Şu yorumsuz bölümündeki fotolar ve overdose'un kapağındaki koyun filan; yahu nerden buluyosunuz o fotoları? Yoksa devlet sırrı mı? Yoksa onlar sizin kendi fotolarınız mı? Oradaki kızgın koç mudur? Koyun mudur? O hayvan sen misin yoksa? Çok sinirlenmişsin.
Zeb: Ehehehe! Ay çok komik! Evet o hayvan benim aslında. Resmi ilk gördüğümde "işte ben buyum" dedim. Bir resim beni bu kadar anlatabilir. İfadeye dikkat edersen çoğu şeye küfür etmek isteyen ama edemeyen bir görüntüyü görebilirsin. Gözlerin çatlak çatlak olması uykusuzluktan [tombulluk kalıtsal:)]... Nefis bir resim!
2- Her insanda biraz psikopatlık vardır di mi? Bunu neden insanlar doğal karşılamıyorlar? Bak sana bir kitap tavsiye ediyim. Yukio Mişima - Yaz Ortasında Ölüm, Can Yayınları, birkaç öyküden oluşuyor kitap, ve adam, öykülerinde hep ölümü seçmiş tema olarak, ama anlatımı çok çok hoş (yoksa çok çok sadistçe mi demeliydim? Mutlaka görmelisin!)
Zeb: Kendilerinin normal olduğuna inanan ama her bir bireyinde az ya da çok psikopatlık bulunan hastalıklı bir toplumda yaşıyoruz. Gazetelerin 3. sayfasında gore yada korku filmlerine taş çıkaracak denli dehşet cinayetler işleyen insanlar normal olduklarına inanan insanlar. Doğal karşılamak başka bir durum. O zaman önüne geçilemezdi bunun. Sonuçta psikopatlık kendini yıkıcı eylemlerle ifade eder. Bunun doğal karşılanmasını bir kaç yüzbin yıl geride bıraktık. İnsan olmanın bedelini nice psikopatlıklarla ödemedik mi zaten? Neyse, geniş bir konu bu, başka zaman tartışırız [ne zaman?]. Önerdiğin Kitabı listeme aldım, okuyacağımdan emin olabilirsin.
3-Türkiye biraz garip bir ülke, İstanbul biraz garip bir şehir, Gameshow garip bir dergi, sen de çok garip birisin değil mi? (yoksa garip olan ben miyim?)
Zeb: Türkiye saçma bir ülke, İstanbul boktan bir şehir, Gameshow evrenin en eğlenceli dergisi ve bende kızgın bir koyunum :)). Sen psikopatsın, karıştırma şimdi, ehe!
4- Geçen ay uyuz olurum köşesine yazan arkadaş çok haklı! Hatırlıyor musunuz ben mayıs sayısını almak için gelmiştim Kamere, Can Kantarcı çantasından vermişti bana dergiyi (ehi walla). Arkadaşlar "ben de bakiyim ben de bakiyim" diye diye derginin içine ettiler, olmaz böyle şey!
Zeb: Walla hatırlamıyorum! Ama o arkadaşlarını bana yolla ben onların kafalarını kesi... eee, yani dergi veririm demek istiyorum [olmaz böyle birşey ama!]
Eh işte bir mail de burda bitti, gelecek mailde görüşmek üzere. Bay bay
Erdem "Alcatrazz" Mansur
Zeb: Tamam gelecek mailde saat 5'te köşede buluşalım

yorum yok!



Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

[yine saçmaladın Polat!]. Son mesaj veriyim mi sana: Ama çok yoruldum yazmaya üşeniyorum. Doğal karşılamak lazım bunları di mi?

Hain Zeboş...
Haziranda mektubunu yayınlayacağım demiştin Temmuz dergisinde çıkar dedim ama yok... yoooook. Bana yolladığın mailde biraz uzun olduğunu ve yayınlamak için bir miktar kırpmak gerekeceğini söylemiştin... Aferim sana baya güzel kırpmışsın, kırpa kırpa geriye birşey kalmamış ve benim mailimi yayınlamamışsın... Neyse sorun değil diyeceğim ama sorun çünkü birçok soru sormuştum ve cevabını dergide bulacağımı ümit ediyordum. Dergide çıkmadığına göre en azından bir mail atıp cevaplarsan sevinirim... Çok geniş kapsamlı bir maildi, donanım, yazılım, oyun, FRP&Magic ile ilgili birçok soru vardı...
Sonradan Magic The Gathering ile ilgili sorular içeren bir mail daha yollamıştım onu da cevaplamadın. İnadına yine yazıyorum... soru sormak için değil; kısa bir anımı anlatmak için...
Zeb: Eheh! Kırpma işlemini biraz fazla kaçırmışım galiba [arsızlık yapma bari Polat!]. Walla gönderdiğin mailler kayboldu [Yalan söyleme bari Polat]. Tamam, şakayı bırakıyorum ve özür diliyorum. Sanırım unutkanlığa geldi. Özürümü kabul ediyor musun? Saol.

D.Bakır'dan görevli olarak Ankara'ya gitmiştim... sabahın köründe Kızılayda dolanıyorum gazeteciler kapalı, yalnızca çöpçüler önceki gecenin izlerini yok etmeye çalışıyorlardı... çok tanınmış bir kitap evinin (reklam olsun D&R) önünde bekliyordum ve vitrine bakıyordum... bir minibüs yanaştı ve arka kapısı açıldı... adamın biri içerideki paketleri kitapçının önüne fırlatmaya başladı... birden bir paket gözüme çarptı kapak sayfasında Diablo 2 ile ilgili birşeyler yazıyordu... paket birkaç takla atarak ayaklarımın dibine düştü, işte iki aydır beklediğim dergi önümdeydi... paket bir takla daha attı ve arka kapak göründü Overdose bağımsızlığını ilan etmiş... ama kitap evi kapalıydı... ben ise o dergiyi istiyordum, bekliyordum... bu ay farklı bir heyecanla çünkü her zamanki samimi içeriğin yanı sıra beni yakından ilgilendiren birşeyler olacaktı o dergide... 40 yıllık dost gibi kendime yakın gördüğüm Zebani mektubumu bu sayıda cevaplayacaktı... sonunda kitap evi sahibi geldi, adam siftahını daha kapıyı açarken bir GAMESHOW satarak yaptı ! Eminim o gün onun için çok bereketli geçmiştir !!!
Hemen derginin paketini parçaladım ve bir cafeye oturdum kendime sade bir nescafe söyledim ve bağımsız Overdose'un sayfalarını çevirmeye başladım... o da ne ? Yoktu... mutlaka atlamışımdır, karışık sayfa düzeni içinde gözümden kaçmıştır dedim tekrar baktım, tekrar... tekrar hüzün... aldatılmıştım... 40 yıllık dostum bildiğim Zebina (bilerek yanlış yazdım, düzeltme!) beni arkamdan hançerlemişti. Temiz duygularımla oynamış, gösterip vermemişti !!!
Yine de derginin sıcaklığıyla teselli buldum, olsun dedim mutlaka çok fazla mektup gelmiştir (!!!) ve benimkine yer kalmamıştır, birdahaki sefere yayınlar dedim ve dergiyi oracıkta hatim ettim... Diablo Ekini dikkatle inceledim çünkü yıllardır beklediğim bu oyunu da o gün, o sabah almıştım...

Dergi yine çok güzel. Sana yolladığım mailleri de silmediysen mail yoluyla cevaplamanı rica ederim.

Zeb: Walla gösterip vermediğim çok insan var. Temiz duygularıyla oynayarak kirletip attığım, aman ne diyorum ben be! Yok yok, gerçektende talihsiz bir unutkanlığın kurbanı olmuş mailin. Bak bunu yayınlıyorum [hem gösterip, hem veriyorum; cevapları yani]. Dergi gittikçe güzelleşiyor ve inanıyoruz ki daha da güzelleşecek. Birkaç eksiğimiz, hatamız var. Hepsini düzeltmek için uğraşıyoruz.

Biraz geç kalınmış bir cevap oldu, tekrar kusura bakma diyorum. Ve bu mail'inde inanılmaz uzun olmuştu ve bazı yerlerini kesmek durumunda kaldım, umarım anlayışla karşılarsın. Overdose'un sayfa sayısı arttığında herşey daha güzel olacak... Bana ve bize olan inancını kaybetme der mesaj vermeden kaçar giderim [Kapı çalındıda, kim acaba?]...

Selam POLAT;
Gel yanıma, şöyle rahat bir yere otur ve beni dinle... Tamam, beni tanımıyor olabilirsin ama merak etme sana zarar vermem. Sadece biriyle konuşmak istedim ve aklıma sen geldin. Sorun yok değil mi? O zaman biraz sus ve dinle beni!
Zeb: Ehem! Şey aslında... Pekala susuyorum ve dinliyorum. Sanırım önemli şeyler söyleyeceksin

1) Dergimizin yeni hali güzel olmuş. Sizi tanıyan (kişisel olarak değil) biri olarak diyebilirim ki, kötü olamazdı zaten. Bunu yağcılık olarak düşünmeyin. (Polat sen zaten düşünmezsin de, ben bu şekilde düşünme potansiyeline sahip insanlar için söylüyorum.) Bu bir seviye meselesi. Sizin yeteneklerinizi ve zevklerinizi az-çok biliyorum ve belli bir seviyenin altına düşmeyeceğinizi söylemek için iki kere düşünmeme gerek yok. Zaten dergimizin az satmasının sebebi kötü veya yetersiz olması değil. GAMESHOW yaşayan bir varlık. Hem de zeki ve özgür. Hepinizin (hepimizin) toplamından oluşmuş. İyi ve kötü yönlerinizi (yönlerimizi...hep bu şekilde,artık yazmayacağım) almış bir varlık. Zekasını ve özgürlüğünü sonuna kadar kullanıp düşünen,sorgulayan, acı çeken, mutlu olan bir 'İNSAN'. Hayır, abartmıyorum.Ben GAMESHOW' a bakınca renkli bir kağıt parçası görmüyorum. Polat' ı görüyorum, MEG' i görüyorum, Mert' i, Timur' u, ve diğerlerini görüyorum. İşte insanlar buna sinir oluyorlar; kendilerinden daha canlı, daha fazla düşünen bir kağıt parçasına dayanamıyorlar. Dünyanın değişkenleri içinde kaybolmuş durumdalar. Bunu yüzlerine çarpınca da, seslerini yükseltip sizin sesinizi bastırmaya çalışıyorlar. Normalde bu insanlara hem biraz acır hem de biraz gülerdim ama bu durumda gülemiyorum çünkü burada söz konusu olan şey onlar değil GAMESHOW. Her ay derginin çıkıp çıkmayacağını huzursuz bir merakla bekliyorum. Size bir önerim olacak. Allah korusun dergi mali nedenlerden dolayı kapanırsa, dergiyi az sayıda ve fotokopi olarak basın. O da olmazsa OVERDOSE tek başına çıksın. (Tabii siz "Ulan gençliğimizi harcadık, artık yeter!" demezseniz).
Zeb: Walla çok güzel ifade etmişsin, katılıyorum. Birşey hariç: bizim sesimizi bastırmaya çalışan insanlar olduğunu sanmıyorum. Zaten biz bizeyiz ve dergiyi bırakanlar Gameshow'un düşünen bir kağıt parçası olduğuna inandıkları için bırakmadılar dergiyi. Sadece eskisi gibi düşünmediği için bıraktılar. Gameshow'un eski insani yönünü bulamadıkları için, yeni insani yönünüde sevmedikleri için bıraktılar. Geri dönecekler biliyorum [titre ve kendine gel Polat!].
2) Buradan GAMESHOW'u gerçekten seven okuyucularına sesleniyorum. Bir kampanya başlatalım. Şöyle bir ismi olabilir. "Gameshow'u Yayma ve Kalkındırma Kampanyası." (GYKK). Diğerleri çevrelerindeki tüm insanlara (büyük-küçük demeden) dergiyi okutsunlar ve aldırsınlar. İnanın Türkiye' de bu dergiyi anlayabilecek milyonlarca (tamam attım; binlerce) insan vardır. Bu dergi bunu hakkediyor. (Polat, mektubu yayınlarsan bu bölümü lütfen kesme...)
Zeb: İşte Gameshow farkı. Ben bunu seviyorum. Başka hangi dergide var ki bu? Kampanyaya ilk katılan benim Levent. Hatta ben çoktan katıldım. İnsanlar bir şekilde Gameshow'u okuduklarında [daha önce okumayanlar] dergiyi beğeniyorlar ama sayıları çok az. Umuyorum ki artacak. Neydi kampayanın ismi? ehe,
3) Ehe he ehe...nihohaha...Cumartesi günü Engin' i görmek

Artık Mail olarak mektup yollama zamanı....

Kamerin Evrendeki en iyi bilgisayarı olduğunu Söylemiştim miydim?

için STV' deki MegaByte programını izledim. Engin' i göremedim ama bil bakalım kimi gördüm? Biraz ipucu vereyim "Zebani" yi gördüm"(ay ipin ucunu biraz fazla kaçırdım.) Program boyunca suratımda aptal bir gülümsemeyle seni inceledim.Yahu senin saçların uzun değil miydi? Ayrıcana daha tombul biri olarak düşünüyordum seni. Yani diyeceğim o ki...yakışıklı bile sayılırsın!? Engin niye yoktu bakiim? Onun yerine Ali (yeni yazar) vardı. Yalancı Engin...
Zeb: Engin Askere gittiğinden dolayı mecburen program sunuculuğunu içimizde tek doğru düzgün tipi olan Ali'ye verdik. Onunda sürekli sözünü kesti esas sunucu Ümit [dövdüğümüzü tekrar söyliyim mi? ehe, Aa Ümit abi burdaymış. Yok abi sallıyorum, seni dövmek mümkün mü?]. Ben yakışıklı değilim Levent, dürüst olmak lazım. Evet şişmandım, biraz zayıfladım [aerobik kasetleri], saçım uzundu 3 yıl önce kestim [berber kasetleri, ehe]. Bide o zaman görseydin beni acaba ne düşünürdün :)). Bu en medeni halim [espri yok!].
Öf be, bayaa konuşmuşum. Ben gideyim. Dinlediğin için sağol. Artık yabancı birilerini dinleyen insanlar pek kalmadı nede olsa...
Levent Arslan
Zeb: Aslında çok konuşmadın Levent, ben kestim maili biraz, eheh. Bu mail kesme muhabbeti nerden çıktı yaw? Ben asla kesmem mail, hiç olmaz, aksini ispatlayana diet kola vereceğim [yalan! yalan!]. Evet sana bir mesaj vereyim... aaa! kesmişim :)

üzerine direkt (eski atari st-commodore-amiga'cı olarak) köşeyi okumaya daldım (ne bileyim senin yazdığını! vay be) okudum ve imza Polat (o zaman zebani nickin yoktu galiba) Acayip mutlu olmuştum. Kim bilirdi ki Polatın dergiyi ahtapot gibi ele geçireceğini? :)
Zeb: Bi dakika! bi dakika! Dergiyi Ahtapot gibi ele geçirdiğimi nerden çıkardın [Dergi zaten benim dermişim!]. O zaman Amiga piyasası can çekişiyordu ama hala vardı. Teklif ettiler yazar mısın diye? Zaten arkadaşlarım hepsi, iç içeydik. Bende yazarım neden olmasın? dedim. İşte o zamandan bu yana dergide kaldım. Gerisini zaten biliyorsun. Bu dergi benim, ehe!

SORU: Dergiye girdiğin ilk vakitler Murat "Mac" Adanç 'ın köşesi MACBETH son sürat devam ediyordu, senin, bu köşe benim olacak (hrr) gibi bir hırsın var mıydı? Daha sonraları Mac niçin dergiden koptu? (yoksa seni çekemedi mi nedir? ayrıldığına dair hiçbir fikrim olmadığı için sana absürd gibi gelebilir bu sorular ama öyle işte)
Zeb: Bu konuda bir açıklama yapmak gerek, kafalarda yanlış düşünceler oluşmasın. Çünkü daha önce birçok kişi böyle düşünüp huzur kaçırdı. Murat Adanç'ın yaptığı işe her zaman saygım vardır. Hiçbir zaman "köşesini ele geçirmeliyim" gibi bir düşüncede ya da hırs içinde olmadım. Zaten bende hırs filan ne arar! Murat o zamanlar dergiyle sorunları olduğu için ayrıldı [Şimdi yok, buzlar eridi! Her ne kadar beni sevmese de selamlarımı yollayayım]. Ve köşeyi yapmam için bana yine

arşivleyen insan hiç yok ki? Sadece satıp ticaret yapan insanlar bunlar. Oyun ruhu yok yani adamlarda. Neyse yine çok güzel bir dergi ve yenilikler gelmiş, kutlarım...
Zeb: Duydun mu eeee, yani o oyunları o kadar çok isteyen varki, isim verilemez bile. Evet Aykut Deli Lord arkadaşımız güzel hizmetler arz ediyor. İlgilenelim. Hatta sitesine uğrayıp ne var ne yok bir göz atarsanız daha fazla şey bulabilirsiniz. Dergiye övgülerin için teşekkür ederim, daha da güzel olacak, işlem sürüyor.
Ve mailin sonunda: Polat seninle tanışmayı (herkes gibi galiba?) gerçekten çok istiyorum ama Kamere gelip seni bulamama oranım sanırım %99.9 olduğundan inşallah birgün diyor ve KAL(ın) SAĞLICAKLA ile bitiriyorum...
Aykut "Madlord" Karaman
Tüm oyun, albüm vs. listeleri için <http://welcome.to/madwarez>
Zeb: Benimle tanışmak Kamerde mümkün ama pek orada bulunamıyorum şu sıralar. İlerde daha çok olacağımı umuyorum. Yinede bir telefonla yokla, eğer ordaysam gel tanışalım, konuşalım [diet kola kuralına sadık kalman şartıyla]. Son mesaj vermek isterdim ama karnım acıktı yapamıycam, zaten ne olduğunuda unutmuştum hatırlarsan [bu ne böyle yaw!]...

kısa... kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

Mail gönderen arkadaşlara teşekkürler...

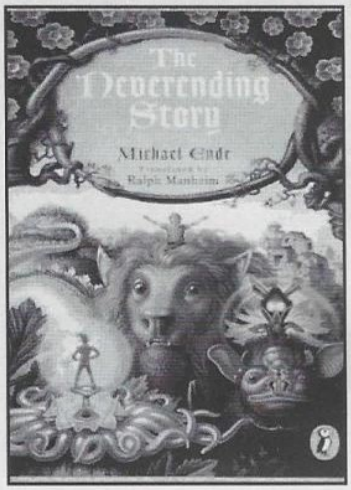
Yiğit Bülbül [Mektubun inanılmaz uzundu], Üstün Aydın [seninki de], Erdem Genç, Umut Uyanık, Faruk Sarıhan, Erdem Erkılıç, Umut Orhon, Tahir Mansur, Deniz Gödekoğlu, Mephisto, Uğraş Ergün, Bircan Copur, Caner Baydemir, Cem Diker, Akın Senel, Çağlar Çetinceviz, Özgür Tetik, Şule Albayrakoğlu, Burak Sarıhan, Can Uyanık, Gürkan Okat, Ali Soğancı, Görkem Akar, Turan Sönmez, Sinem Güçlü, Death Knight, Erdem Erkılıç, İlkay Kalkan, Trail Blazer, Crash Override, Kıvanç Kaya, Samican Tandoğan, Medix

Evet Zebani selam,
Yayımla veya yayımlama yeter ki cevapla (bir cevaba layık olur umarım)
Aslında sormak istediğim pek fazla birşey yok (en azından oyunlarla ilgili, oyun dergisiyiz ya :)) Sayı 6'dan beri takip ederim Gameshow'u (sen yoktun o zamanlar ama başka yerlerdeyin ben bilirim; devamı ileride). Arada sıkıştırayım bu ilk 5 sayıyı nerden bulurum? Yanıt olumsuz ise DUYURU: Gameshowun ilk 5 sayısı ARANIYOR! (irtibat:MAIL) Derginin ilk sayıları bir-yay ile heryere ulaşamadığı için belli başlı bilgisayarcılardan alabiliyorduk, bende kaçırmışım işte. Baya uzattım yaw girişi. Neyse; demek ki ilk mektubu (değil artık mail!) yazmak bu vakte nasipmiş. Olsun.
Zeb: Tamam merak etme yayınlıyorum. Gameshow'un ilk 5 sayısını bende arıyorum. Elinde olanlar varsa fahiş bir fiyata alabilirim, ay yok, makul bir fiyat demek istedim [ağızdan kaçtı bi kere, kendi kuyumuza düştük. Olsun daha öncede çok düştüm kendi kazdığım kuyuya. Tamam kapatıyorum parantezi. Başkasının ipi...ehe]. Evet Arkadaşlar Aykut derginin ilk 5 sayısını arıyor, yardımcı olun lütfen. Ben olmak isterim ama fahiş bir rakam, sustum:
Sayı 23; sayı 22de belirtilen 'gelecek ay A4 olarak çıkıyoruz' haberinden sonra dergide yeni köşeler, yenilikler olacağı kesindi. Ocak '97 tarihinde artık A4 gameshow karşımızdaydı ve kapakta da belirtildiği gibi 'AMIGA KÖŞESİ hizmetinizde' (gerçi şimdi yok ama), haberi teklifte bulunuldu. Verdiğim cevap aynen şu oldu: "Bakın bu çok riskli bir teklif, Muratın sevenleri var ve onlar yeni birisinin gelmesini hoş karşılamayacaklardır. Öyle şeyler söyeleyecekler ki hem benim hemde sizin huzurunuz bozulacak, ben bu riski alamam" dedim ama o zamanki yönetim [hala aynı, ehe] birkaç ikna turunu başarıyla atlattı ve sonuç ortada. Overdose'un ilk şekli kimlik sancısı içinde ve Muratın bıraktığı yerden devam eden bir görüntüydeydi [ne hakaretler edildi bana bu yüzden, hala ediliyor]. Bu bir kaç ay sürdü. Esas kimliğini ise Ek olunca kazandı. Tarzı yerine oturdu ve bugüne geldi. İşte o uzun ve yıpratıcı günlerin özeti bu kadar. Hoşçakalın :))
SORU: Temmuz 2000 sayısında tekrar dergiden ayrı ek olarak çıkman güzel olmuş. Hemen okudum tabii. Birkaç hususu açayım bu sayıda; a) Bir arkadaş BALDUR's GATE oyununun expansion packi olan TALES OF THE SWORDCOAST'u arıyormuş, sende bulman çok zor falan demişsin. Haklısın tabii piyasada bulmak imkansız ama BENDE var tabiiki. Arkadaş benimle irtibat kurabilirse hemen ona yollayabilirim...
Zeb: Evet güzel bir davranış. En yakın zamanda seninle irtibat kuracağım ehe [ben arıyordum onu!]. Duydun mu Mertan Deniz [esas isteyen]. Aykut sana yardımcı olmaya hazır, bi irtibat kur istersen. Yoksa ben kuracağım :)
b)Bir diğer okurda, eski gameshow sayılarındaki oyunları nereden bulabilirim diye sormuş. Ben yine benden bulabilir diyorum. Oyun arşivim bayaa bir geniştir. Zaten piyasada oyunları

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Bir şeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han
no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690,
İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

FANTASYA



Can Kantarcı

[odam kireç tutmuyor, umudu karmayınca ..]

Yer Zonguldak'ın Çaycuma'sı, ay yazın Temmuz'u, saat akşamın yedisi, yazar Can'ın Kantarcı'sı ve dışarıda sağanak yağmur yağıyor. Ve sen bir kere daha, Fantazya'ya hoş geldin.

Rahmanhan, alıver oğlum okuyucunun elindekileri. Sıcak bir köşe göster, otursun. Üstüne de bir şey ver, ıslanmış çok, kurulansın.

Heyecanlı mısın? Mide kasların büzülüyor mu? Kan dudaklarından çekilmeye başladı mı? Fantazya'nın ne olduğunu öğrenmeye hazır mısın? En azından böyle farz ediliyorsun.

Michael Ende'nin Bitmeyecek Öykü'sünde geçen dünyadır Fantazya... Bu dünya sınırsızdır, daha doğrusu tamamen Öykü'yü okuyanın sınırlarıyla, yani onun hayalleriyle sınırlıdır. Bir çeşit masal dünyasıdır Fantazya. İçinde her türden yaratığı, her türden coğrafi şekli, her türden düşünceyi ve duyguyu barındırır. Fantazya'ya herkes gidemez. Kitapların zaman kaybı olduğu düşüncesini güden ve "inanmayı" aptalca değerlendiren insanlara kapalıdır burası. İnananlar ise zaten nasıl gideceklerine dair yolu bulmayı bilirler.

Biraz daha somuta dönersek, Bitmeyecek Öykü, Bastian Balthasar Bux adındaki on yaşlarındaki bir çocuğun "kurtuluş"unu anlatıyor. Annesi birkaç sene önce ölmüş, babası ise onun acısından kurtulamamıştır. Bu yüzden Bastian'la da hiç ilgilenmemektedir. Bastian tombuldur ve pek de düzgün tipli değildir, derslerinde ise başarısızdır. Okuldaki arkadaşları ise onunla devamlı her yönüyle alay etmektedirler. Bütün bu üzüntü, acı ve kaybedilmişlik duygusu içinde, Bastian'ın sadece bir tutkusu vardır: Kitaplar. Hayal gücü çok geniştir onun ve okuduğu şeyleri kafasından canlandırabilme yeteneği çok gelişmiştir. Bu yüzden kendi kendine bir çok hikayeler yaratmakta ve etrafındaki bunları dinleyecek kimsesi olmadığı için de kendi kendine anlatmaktadır. Tabi bu konuda da ayrı bir alay konusudur arkadaşları için. Bastian yine bir gün bu itilmişlik ve yalnızlık duygusu içersinde bir kitapçıya dalar ve orada Bitmeyecek Öykü adında bir kitaba rastlar. Kitap onun ilgisini o kadar çeker ki kitapçı arkasını döndüğü anda kitabı alır ve okullarının izole edilmiş, herkesin unuttuğu tavan arasına kaçar. Böylece Bastian'ın Bitmeyecek Öykü'sü de başlamış olur...

Kitabın yazarı Michael Ende, 1929 Almanya doğumlu ve bir Alman. Dolayısıyla yazarımızın adını Maykıl diye değil, aynı Schumi gibi Mihael şeklinde okuyoruz. Babası Edgar Ende, resimleri bir süre sonra Nazi'ler tarafından yasaklanan sürrealist bir ressam. Annesi ise Loisa adında bir fizyoterapist. Michael Ende yazarlık yapmaya başlayana dek aktörlükten direktörlüğe, kabareler için senaryo yazarlığından film eleştirmeliğine kadar bir çok iş yaptı. Adının duyulmasını sağlayan ilk hikayesi çocuklar için olan Jim Knopf ve Motor Sürücüsü Lukas (ben çevirdim .. ismi yani kitabı değil). Bu ilk hikayenin Almanya çapında çok beğenilip popüler olmasından sonra Jim Knopf serisini çıkarttı. 1973 yılında dünya çapında tanınmasını sağlayan ilk romanı Momo yayımlandı (bu da ayrı bir hikayedir, başka bir zaman anlatılacak). Bundan altı sene sonra ise gelir gelmez olay yaratacak olan Bitmeyecek Öykü yayımlandı. Yayımlanmasıyla beraber Ende gelmiş geçmiş en popüler yazarlar arasına girdi. Ne var ki, bütün bu popülerliğinin aksine Ende biraz tutucu ve utangaç kaldı. Hatta Momo ve Bitmeyecek Öykü'nün 1980'de aynı anda best seller olmasından sonra çok üzerine gelinmesinden dolayı bir çeşit ruhi travma geçirdi. Ende 1995 yazında mide kanserinden dolayı hayata veda etti. Bitmeyecek Öykü'nün filmi de çevrildi fakat Ende'nin kendi senaryosu kullanılmamasından dolayı Ende'nin itirazlarına maruz kaldı. Bu filmi bir şekilde izleyebilmiş olan, en azından edinebilecek olan varsa bana ulaşmasını istiyorum.

Bitmeyecek Öykü'nün dünya çapında beğenilmesini sağlayan başlıca neden gerçekten HERKESE hitap etmesi. Kitabı diğer kitaplardan ayıran ilk özellik, bir "öykü içinde öykü" olması. "Öykü içinde öykü" yeni bir kavram değil. En basitinden örnek vermek gerekirse Alice Harikalar Diyarı'nda bile bu türe basit bir örnektir. İşte, Bitmeyecek Öykü'yü bu türdekilerden de ayıran en büyük özelliği, kitabın baş ve iyi karakteri, antagonisti Bastian'ın, bir süre sonra kötü karakter olması, yani protagoniste dönüşmesi. Bu dönüşüm sürecinde de Kitap bir çok şekilde anında veya sonradan farkına vardığımız dersler veriyor ve baştan sona bir yaşam felsefesi sunuyor okuruna.
"Ne istiyorsan onu yap."
Kitabın bize öncelikle empoze etmeye çalıştığı şey bu. Fakat buradaki "ne istiyorsan"a çok dikkat edilmeli. Bu noktadaki gerçek (bakın, doğru demiyorum) istekler bizim kurtuluşumuzu sağlayabileceği gibi, sahte istekler yok olmamıza neden olabilir. Ve bütün bunlar sırasında, ümit etmenin, insanın umudunu hiçbir zaman kaybetmemesinin önemini de çok güzel biçimde anlatıyor. Fakat bence Ende'nin asıl vermek istediği başka bir şey var. Romanın sonlarına doğru Bastian'a çok önemli bir söz söyleniyor:
"Sen hep başkası olmak istedin. Hiçbir zaman kendini değiştirmeyi denemedin."
Gerçekten de bunun doğruluğunu anladığınızda, kitabın da asıl amacını kavramış bulunuyorsunuz.

Birkaç not eklemek gerekirse:
Yazarın anlatımı çok sade, başlarda biraz sıkıcı gelebiliyor fakat sonraları alışıyorsunuz. Herkese hitap edebilmenin bir gereği olduğundan böyle. Yazar, Bastian karakterini, zatürreden kaybettiği çok sevdiği bir arkadaşından esinlenerek yaratmış. Tolkien severlerin ilgisini çekecek bir nokta ise, Fantazya'da Morgul adında bir yer olması. Kitap Kabalcı Yayınevi'nden okuyuculara sunulmuş.

"Son"a geldik bir kere daha. Şu kalan birkaç kelimelik yeri de kendimle alakalı bir açıklamayla bitireyim: Benim ckantarci@kamernet.com adındaki mail adresim neredeyse son beş ay boyunca hizmet dışı kaldı ve bu süre içerisinde oraya gelen mail'lar da silindi. O yüzden attığınız mail'ları tekrar atmanızı istemek durumundayım. Kendinize iyi bakın...

[sevda baştan gitmiyor, sarılıp yatmayınca ..]

Cadı Nesime gururla lanetler

SANALOĞLAN... SENİ BÜTÜN METAL AKSAMLARIN PAS TUTUNCAYA KADAR SULAMAK İSTİYORUUUUUM!!!!!!!!

ZEBANİ..... SEN DE MÜMKÜNSE HEMEN BİNLERCE KÜÇÜK PARÇAYA AYRIL!!!!!

Lütfen agresif girişimi bağışlayın ama rahatlamak için bunu yapmalıydım. Agresifliğimin nedenini sayfamda bulabilirsiniz. Evet bir Zebani-Sanaloğlan ortak çalışması sayfamı mahvetti. Nasıl vücut yabancı bir maddeyi iltihapla atmaya çalışırsa ben de bu Sanaloğlan denen mekanizmayı sayfamdan atmak istiyorum. Ama Zebani'nin onu yapıştırdığı yerden söküp atmak oldukça zor. Lütfen benim için sayfamdaki Sanaloğlanın olduğu bölümü kesip atar mısınız? Hatta o kestiğiniz bölümü yakın ki mikrop filan kapmayın.

İyi ki bir geçen hafta Sanaloğlanın yokluğundan faydalanıp iki sayfaya şöyle rahat rahat yayıldım. Hemen burnumdan getirdiler. Aslında mutfak robotu bile olamayacak kadar yeteneksiz Sanaloğlan denen bir robot nasıl bir cadının hayatını böyle karabasana çevirebilir anlamıyorum. Zaten normal koşullarda bir robot ve bir cadı biraraya nasıl gelir onu hiç anlamıyorum. Ama işin içine Zebani girince oluyor işte. Başka kimse yokmuş gibi verdi o hurda yığınını yanımdaki sayfaya, kurtul kurtulabilirsen. Üstelik artık sayfamın içlerine kadar sızmayı başardı. Ama ben mücadeleyi bırakacak değilim. Bu gibi durumlar için sakladığım özel büyülerim var elbet. Tabii ki bunların ne olduğunu burada anlatıp olayı aleyhime çevirecek değilim. (Değil mi Zebani?)

Neyse olayı kesilmesi gereken yerde kesip geçen ayki verdiğim kelimeleri bir hatırlayalım diyorum.

"Çerçeve, bilye, bebek, mendil, kalem, telefon, yoğurt, anahtar, bardak, kulak, güneş, böcek, para, saat, kitap."

Bazen bir cadı olarak size fazla mı işkence ediyorum, diye düşünüyorum. Bu kadar birbiriyle alakasız kelimeleri kullanarak ortaya anlamlı birşeyler çıkarmanızı istemek Zebani ile Sanaloğlan'ın bana yaptıklarından beter birşey..... Neyse herşeye rağmen cengaver okuyucularım var. İşte bir tanesi daha:

KABUS

Yorgun bir biçimde eve geldi. Yatağına uzandı. **Anahtarı** fırlatıverdi , bir eliyle **telefon**a uzandı, **kulağına** dayadı, numaraları çevirmeye başladı. O an gözlerini kırptı. Gözlerini tekrar açtığında herşey çok büyük gözükmeye başlamıştı... Oldukça büyük... Sonra acele ile soluna baktı telefonun ahizesine doğru birkaç katıydı. Ne yapacağını bilmeden yatağın diğer köşesine koşturmaya başladı. Buradan bir an önce çıkıp herkese haber vermeliydi. Hemen yanında bulunan kendinden kat kat büyük **mendil**in köşelerinden tutup aşağıya süzüldü. O sırada yatağın köşesinde bulunan **bebek** üzerine düşmeye başladı ne yapacağını bilmeden yere daha inmeden atlayıverdi. Atlamasıyla birlikte yatağın üzerindeki vücttan bir hırıltı çıktı. Bileği burkulmuştu. Hemen kendini ileri atarak bebeğin altında kalmaktan kurtuldu. Ortalığı günlerdir temizlemediğinden yerde herşey vardı. Gömlekleri ,cüzdanından düşen bir miktar **para**, pantolonları ve kırık bir **çerçeve**. Hatta yere dökülmüş **yoğurt**... O anda karşısına kocaman bir **böcek** çıktı. Ona doğru yaklaşıyordu. Yerdeki **kalem**i bir mızrak gibi fırlattı ama nafile, vuramadı. Sonra **bilye**yi böceğe yuvarladı. Böcek bir sıçrayışta onun üzerine çıktı. Omzu incinmişti. Sonra yataktaki adamdan bir bir hırıltı daha geldi. **Bardak**ta kırılan **güneş** ışıkları tam üzerlerine vuruyordu , böcek rahatsız olup kaçmaya başladı. **Kitabın** arasından geçerken kahramanımız onu orada sıkıştırıverdi. **Saat**in zili çalmaya başlamış üzerine düşüyordu ki zorda olsa kaçmayı başardı. Kapı çalınmaya başladı arkadaşı neden telefonda konuşmadığını merak etmişti. Topallaya topallaya kapıya doğru koşmaya başladı. O anda kapı hızlıca açılıp kahramanımızı paramparça etti. Yatakta yatan adamdan büyük bir nara duyuldu, sonra ağzından çıkan kanlar yatağı kırmızıya boyadı. Arkadaşı gördüğü manzara karşısında şok olmuştu. Otopside adamın neden ve nasıl öldüğü asla belirlenemedi.

CAN M. UYANIK

Sanaloğlan Rauf Geçen ay Cannes plajlarında çıplak kadınları dikizledikten sonra Türkiyeye döndü [bu arada reklam yarışmasında 3. oldu, tebrik ediyoruz]. Fakat başarılı bir operasyonla Polat'a görünmeden sıvışmayı başardı ve Askere gitti. Önümüzdeki ay gelecek. Askere gittiğini duyan Polat'ın tepkisini merak edenler için: şu anda CD'leri Rauf gelir gelmez kafasına fırlatmak için antrenman yapıyor.

Bu arada hikayelerini yayınlayamadığım diğer arkadaşlara şunu söylemek istiyorum. Siz de en az Can kadar cengaversiniz. Hikayeleriniz çok güzel. Ama bütün güzellikleri bir sayfaya sığdırmak çok zor. (Nasıl duygusal bir cümle kurdum ben böyle? Sanırım yakında öleceğim!)

Yani demek istiyorum ki (bir öğretmen edasıyla tabii), Yazmak yazmak yazmak! Olay bu! Siz hikaye yazmaya ben de hikayeleriniz için garip kelimeler vermeye devam edeyim.

"Sanaloğlan, Zebani, Kan, Dehşet, Acı, İntikam, Balta,....." Bir dakika sizi hikaye konusunda çok mu yönlendirmiş oldum. Pekala aşağıdaki kelimeleri kullanın o zaman:

"Plastik, Düğüm, Cellat, Portakal, Hayalet, Ressam, Yılan, Tost makinesi, Balkon, Orkestra, İtfaiye, Saksı, Julia Roberts, Peynir, Derviş."

Kolay gelsin diyor ve kaçıyorum.

nesra@netone.com.tr

Ayın Hikayesi

Eve tek başına gelmekten nefret etmekte haklıydı belkide. Arkadaşları onu cin hikayeleriyle, canavar masallarıyla korkutup kandırmaktan büyük zevk alırlardı.Aslında onu korkutanın hikayeler olmadığını bilmeden gülerlerdi. Oysa psikiyatriste gitmeye başlamadan önce bile,bu ev yeterince korkunç geliyordu ona. Evde çoğunlukla geceleri,duyduğunu sandığı onu korkutan,garip seslerin,hayal gücünün ürünü olduğunun farkındaydı. Belki de bundan zevk alıyordu,çünkü karşı koymuyordu. Bunun küçük bir çocuğun,yatağının altında canavar olduğunu sanması gibi bir şey olduğuna inanıyordu. Belki bir gün herşeyin sona ereceğini o da biliyordu.Belki de canavarı görmek istiyordu,aptalca cesaretiyle.Belkide canavarın aptal hayal gücünün ürünü olduğunu sanıyordu. Belki gerçekten herşeyin bir gün sona ereceğini biliyordu.Belki herşey bugün sona erecekti.

Yine nefret ettiği gecelerden biriydi. Eve tek başına gelmekten nefret etmekte haklıydı. Zaten ailesi yalnızca annesinden ibaretti,onun da bu gece işi çıkmıştı. Böyle çok zaman olurdu,ama buna bir türlü alışamamıştı. Evde yalnızken devamlı düşünürdü. Aklına kötü şeyler gelirdi hep,o garip sesleri gayet net duyardı. İlk başlarda güzel şeyler düşünmeye çalıştı. Güzel hayaller kurmaya başladı. Bunda çok başarılı oluyordu her şey çok iyiydi. Hayallerinde. Sonra gerçeği keşfetti,korktu. Hayalleri hep hayal olarak kalıyordu. .Bunu fark ettiğinde güzel hayaller kurmayı bıraktı, korkusu geri döndü. Böylesi daha iyiydi zaten. Korkusu gerçekti.

Eve tek başına gelmeye bir türlü alışamamıştı. Soyunup televizyonun karşısına geçtiğinde hiçbir şey düşünmüyordu bugün. Bugün en ufak bir korku duymuyordu. Bunu fark etmedi bile. Sakin sakin kanalları değiştiriyor,geçen geceden kalan yemekleri atıştırıyor,vakit geçiriyordu,birazdan ödevlerine biraz göz atardı,herşey çok normaldi. Fazla zaman geçmeden kapı çaldı. Annesinin erken gelmesini de önemsemedi. Halbuki daha geçen hafta evde yalnızken her şey daha farklı olmuştu .O zaman annesinin bir an önce gelmesi için dua etmişti.

Kapıyı açtı,annesi çabucak soyunup mutfağa girdi ve bulaşıkları yıkamaya koyuldu.Hiçbirşey söylemeden.

Televizyonun başına dönerken ,annesinin yüzünün bembeyaz ve ifadesiz olduğunu fark etmemişti bile,annesi tek kelime bile söylemeden hızla mutfağa dalmıştı. Bunların hiçbirini önemsemeden televizyonun başına geçti. İçeriden bulaşıkların çıkardığı sesler geliyordu. Bugün kendini çok iyi hissediyordu. Sonra telefon çaldı.Bu onu dahada keyiflendirdi. Telefonu açtığında tanıdık bir ses duymayı ümit etti ve umduğundan çok daha fazla tanıdığı bir ses duydu. Annesinin sesini.

Çoğu zaman evde düşüncelere daldığında içinden çıkamayacağı korkuların için de bulurdu kendini. Kaynağı belli,amacı yok. Bu korkunun kaynağını bilirdi ama bundan kaçış yolunu bir türlü bulamazdı. Belki de kurtuluşta yoktu zaten. İşte böyle zamanlardan birinde korkusunu hafifleten bir şey keşfetmişti. Kapıları keşfetmişti.Belkide korkunun kaynağından yola çıkarak bulmuştu bunu. Kendi beyninin yarattığı delice hayaller geldiğinde kaçmaktan nefret ediyordu ama. Keşfettiği şeyin kaçmak olmadığına inanıyordu. Yalnız gelmekten nefret ettiği o evde bir odanın içinde korkuya kapıldığında,odadan çıkıp kapıyı kapatıyor ve korkuyu kapının ardında bıraktığını düşünmeye çalışıyordu. Bu korkusunu hafifletiyordu ama kapının ardını düşünmemeliydi,oysa o kapıyı bir daha açıp açmamayı düşünüyordu. Kapılar onun korkusunu hafifletiyordu ama bu gün korkuyu kapatacağı bir kapı yoktu. Acaba kapıları kapalı tutması iyi mi olmuştu?Ne de olsa bu gün her şey sona erecekti.

"Alo selam tatlım işim uzadı bugün biraz geç geleceğim,merak etme diye aradım,hoşçakal."

Telefonun sinyal sesi çalmaya başladığında nihayet birşeyler hissetmeye başlamıştı. Ahize elinde taş bir heykel gibi duruyor ama kafasının içi bu durağan görüntüsüne tam bir zıtlık oluşturuyordu. Devamlı saçma hesaplar yapıyordu,arkadaşlarından birinin onu işletmiş olabileceğini düşünmeye çalışıyordu,ama annesinin sesini tanımıştı. Çocuklar ara sıra bunu yaparlar. Ama o ses **annesinin** sesiydi. Üzerindeki soğuk duş etkisi yerini yavaş yavaş bir sıcaklığa bırakıyordu. Aklına dehşet verici derecede mantıklı bir soru geliyordu. Soruya cevap vermeye cesaret edemiyordu. Soruya cevap veremeyeceği için dehşete kapılıyordu. soruyu kendi kendine sordu.

Telefondaki annemse...

Elinde telefon ahizesiyle ayakta dururken hafif ama hissedilir bir şekilde titremeye başladı.

...mutfaktaki kim?

Telefonlar uzun süre açık kaldığında kulağa dayamadan da duyulabilecek bir ses çıkarırlar. Bu sesi duyduğunda kaybettiği bilinci biraz olsun yerine geldi,kulaklarındaki uğultu zayıfladı,mutfaktan gelen bulaşık seslerini duyunca,elinden ahizeyi düşürüp koltuğun üstüne yığıldı. Telefon gürültüyle yere düştü,sinyal sesi kesildi. Bulaşık sesleride.

Hafif tıkırtılar duydu. Mutfaktaki **annesi**,mutfaktan çıktı. Titremesi zayıfladı,kafasının içi karmakarışıktı,gözünün önünde devamlı şeytani suratlar canlanıyor,yüzlerinde dehşet verici bir gülümseme olan suratlar salona girişteki köşeyi dönüyor ve üzerine geliyorlardı. **Annesi** sokak kapısının önünden geçti. Suratlar gözünde canlanmaya devam ediyordu,gözlerindeki ifadelerden bu suratların ne istedikleri belli oluyordu. Artık titremeyen elleriyle koltuğun yanındaki telefon sehpasının çekmecesini açtı,içinden bir mektup açacağı çıkardı. **Annesi** salona uzanan koridorda ilerlemeye başladı. Suratların aralık,şekilsiz dudaklarının arasından görünen pis dişlerinin arasından kan sızıyordu. **Annesi** koridorun yarısını geçti. Gözlerini kan bürümüş suratlar devamlı ona saldırıyordu,pis dişlerini boynunda hissediyordu. **Annesinin** gölgesi salonun girişinde göründü. Mektup açacağını sıkıca kavradı. Gözlerinin önünde hala suratlar vardı. **Annesi** salona girdi. Annesi yada her ne ise. Suratların üzerine doğru atıldı.Hiçbirşey hissetmiyordu,yalnızca bir sıcaklık ve önüne gelen herşeyi parçalama isteği. Garip ve korkunç sesler geliyordu kulağına,bir yandanda iğrenç,şekilsiz bir surat görüyordu karşısında. Bu deminden beri gördüğü suratlar kadar kanlı,hatta onlardan çok daha kanlı kıpkırmızı bir surattı. Bu surat devamlı gülüyordu,kaşlarıda çatıktı. Bu sırada ne olduğunu pek farkedemiyordu ama korkusu yavaş yavaş geçiyordu. Korkusu tamamen geçtiği zaman içindeki saldırganlığı kustu,belkide bu nefretti,yıllardır onu dehşete düşüren,sinsi korkuya karşı bir nefret. Bu nefret hoşuna gitmişti.

Sonra telefon çaldı.

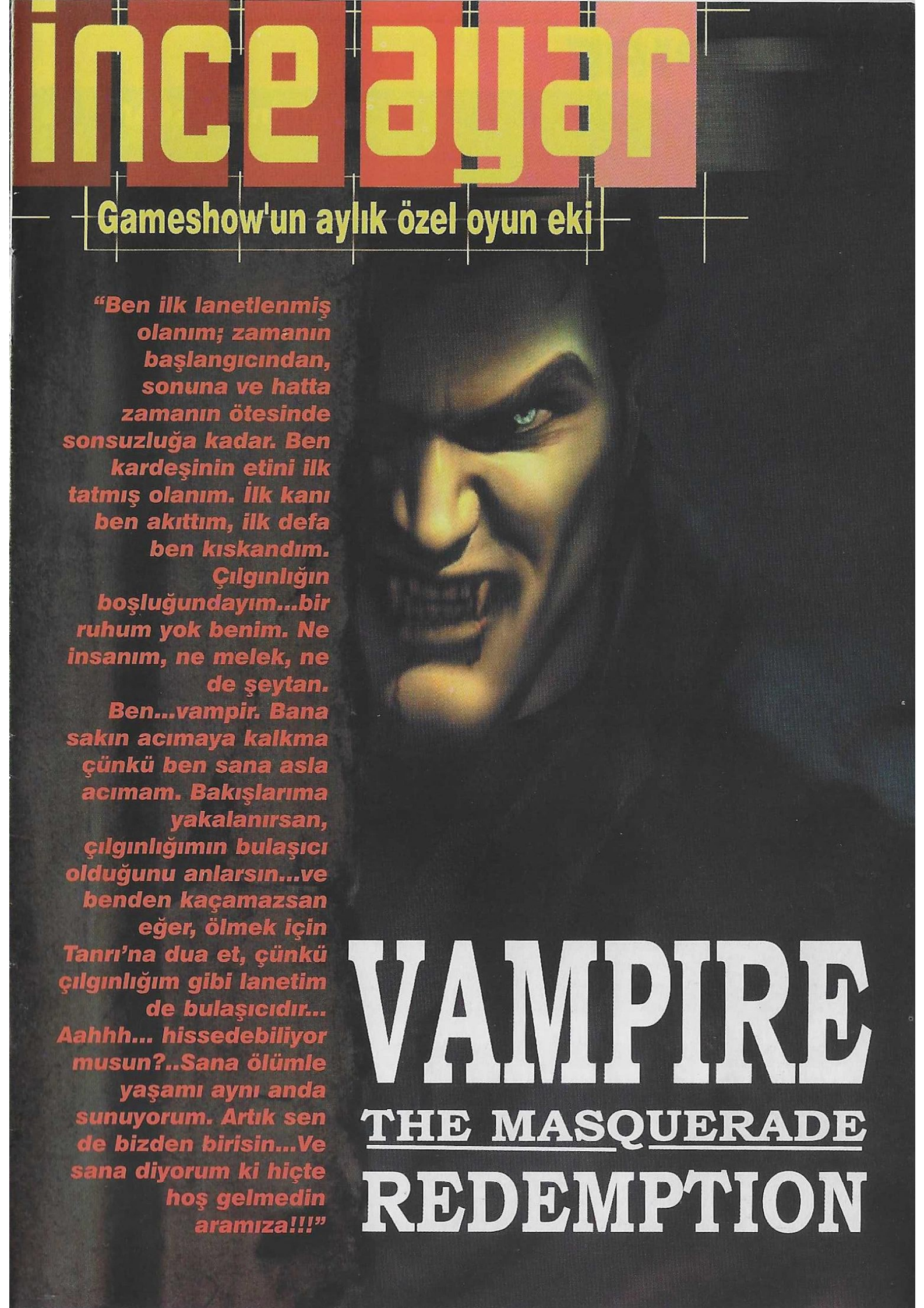
Önünde bir kırmızılık görüyordu,bu kırmızılık mektup açacağını tamamen kaplamıştı. Bileği geçip kolunun küçük bir kısmını kaplamıştı,odanınsa büyük bir kısmını kaplamıştı. Kırmızılığın ne olduğunu anlamaya çalışırken önündeki suratı gördü. Biraz önce ona saldıran suratlara hiç benzemiyordu. Kırmızılığın odayı kaplamış olduğunu gördü,telefonun çaldığını duydu. Telefonun yerde,açık ve kırık olduğu halde çaldığını farketti. Telefondan hırıltılı ve boğuk bir sesle atılan kahkahaları duyduktan çok uzun bir süre sonra bile,tek kapısı her zaman kapalı küçük bir odada,o gece neler olduğunu anlamaya çalışıyordu. Hırıltılı boğuk ses sürekli kafasının içinde aynı şeyleri tekrarlayıp duruyordu. "**Ben annenim, ben annenim.**"

Burak Keskiner

Hikaye için teşekkürler Burak. Ve yine mailde adres yok [bu kadarda olmaz!]. Adresini gönderki oyununu gönderelim... Bekliyoruz!

ince ayar

Gameshow'un aylık özel oyun eki



"Ben ilk lanetlenmiş olanım; zamanın başlangıcından, sonuna ve hatta zamanın ötesinde sonsuzluğa kadar. Ben kardeşinin etini ilk tatmış olanım. İlk kanı ben akıttım, ilk defa ben kıskandım. Çılgınlığın boşluğundayım...bir ruhum yok benim. Ne insanım, ne melek, ne de şeytan. Ben...vampir. Bana sakın acımaya kalkma çünkü ben sana asla acımam. Bakışlarıma yakalanırsan, çılgınlığımın bulaşıcı olduğunu anlarsın...ve benden kaçamazsan eğer, ölmek için Tanrı'na dua et, çünkü çılgınlığım gibi lanetim de bulaşıcıdır... Aahhh... hissedebiliyor musun?..Sana ölümle yaşamı aynı anda sunuyorum. Artık sen de bizden birisin...Ve sana diyorum ki hiçte hoş gelmedin aramıza!!!"

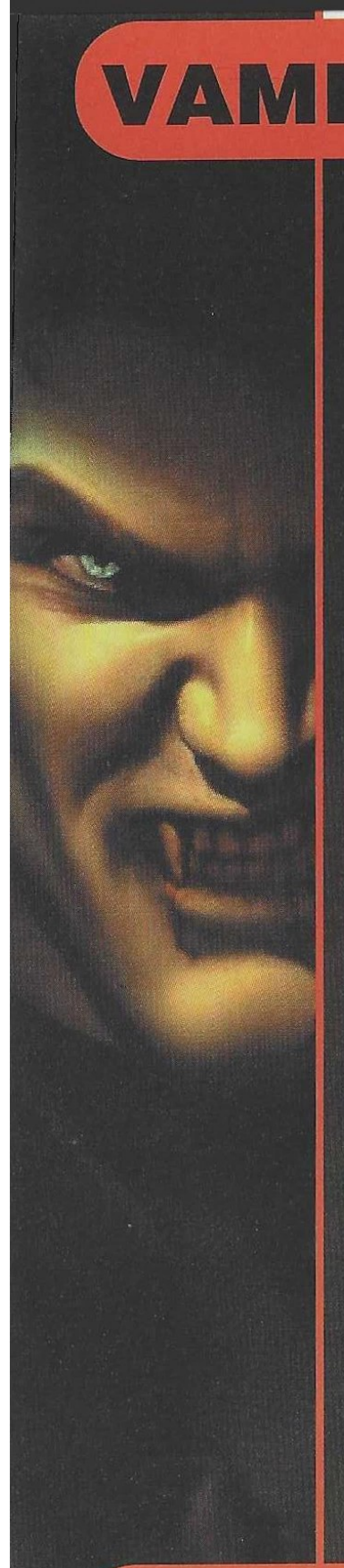
VAMPIRE

THE MASQUERADE

REDEMPTION

VAMPIRE

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

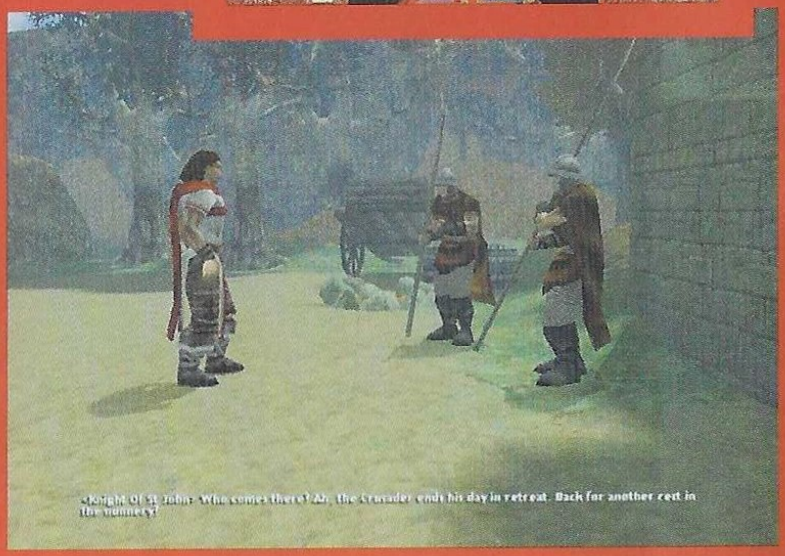


Karanlıklar içinde bir dünya düşünün. Tıpkı bizim dünyamız gibi, şehirler, kasabalar, hatta ünlü kişiler, hepsi aynı. O dünyada da sabah güneş doğuyor ve akşam batıyor. Yalnız burası bizim dünyamızdan çok daha karanlık. Kötülüklerin, o her gün sokakta göremediğimiz vahşi kurt adamların, dev farelerin, kan emici vampirlerin insanların içine sızdığı tehlikelerle dolu karanlık ve kasvetli bir dünya. Kötülük insanları her an tehdit ediyor. Geceleri sokaklarda değil, pencerenin önünde bulunmak bile insan hayatı için tehlikeli.

Burası World of Darkness. Burası kötülüğün hüküm sürdüğü karanlıklar dünyası.

Kötü yaratıklar şehir duvarlarını zorluyor ve zaman zaman içeri sızıp masum insanlara saldırıyorlardı. Vampirler ise zaten çoktan duvarın öbür tarafına geçmişlerdi. Kendi aralarında guruplara ayrılmış, şehrin belli bölgelerindeki sığınaklarda saklanıyorlardı. Taa ki güneş batıp gecenin karanlığı bastırıncaya kadar. Caine'in çocukları... Vampirler. Avrupa'da hızla çoğalıyorlardı. Prag'da şehirdeki insanların tek geçim kaynağı olan gümüş madenini bile bu iğrenç yaratıklar basmıştı. Şehirdeki halkın ise ne bunlarla baş edebilecek güçleri vardı, nede cesaretleri. Önemli olanda buydu zaten, cesaret.

O zamanlar cesareti ile şehri tüm bu pisliklerden temizleyebilecek gücü kendisinde bulan birisi vardı. Christof Romuald... Christof, 12. yüzyılın Prag'ında yaşayan bir eski çağ şovalyesiydi. Bir Swordbrethen şovalyesi. Karşısına çıkan her türlü kötülüğe karşı kanının son damlasına kadar savaşabilecek, şimdiye kadar kılıçtan geçirdiği hiçbir Vampire, hiçbir cehennem yaratığına karşı en ufak bir şey hissetmemiş, kendine güvenen, onurlu ve dindar bir şovalye.



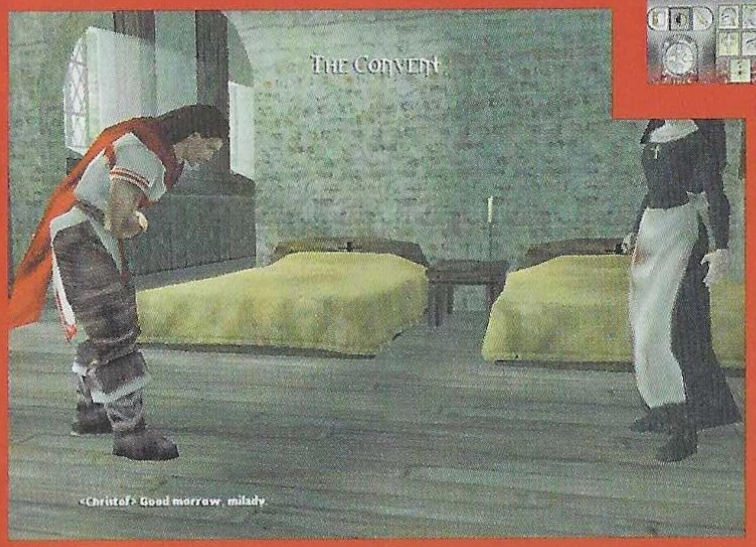
"Vampire'ın oynanabilirliği gerçekten şimdiye kadar oynadığım RPG'ler arasında en iyisi diyebilirim."

Christof, Kral'ın emriyle Macaristan'daki Moravian vadisindeki Barbarlarla yapılan meydan savaşına çağrılmıştı. Bu, Christof Romuald'un kaderini değiştirecek olayların henüz başlangıcıydı. Savaş sırasında Christof barbarların kafalarını teker teker uçururken nereden geldiğini anlayamadığı hain bir ok ile vuruldu, ve gün batımı ile birlikte savaş meydanına yığıldı.

Gözlerini açtığında kendisini bir Rahibe Manastırında yaralı vaziyette yatarken

bulmuştu. İlk gördüğü şey hemen yanı başında, onun hayatını kurtaran ve yarasının iyileşmesini sağlayan, gözleri kadar yüreğide güzel bir rahibeydi. Rahibe Anezka. Christof o anda hayatını kurtaran Anezka'ya aşık olmuştu. Fakat bu aşk ikisi içinde yasak aşktı. Bir tarafta hayatı boyunca kötülüklerle mücadele etmiş bir şovalye, diğer tarafta manastırda kötülüklerden uzak temiz bir hayat süren bir Rahibe.

Christof, yaralı olduğu için o geceyi rahibe manastırında geçirecekti. Yağmurlu ve her zamanki gibi karanlık bir geceydi. Gece geç saatte Anezka'nın çığlık sesiyle uyanan Christof, yarasının hala tam olarak geçmemiş olmasına rağmen yataktan kalktı ve yanında duran kılıcını aldığı gibi sesin geldiği yan odaya doğru ilerledi. Madenden çıkıp şehre sızan iki iğrenç yaratık manastırın içine kadar girmiş, rahibelere saldırıyorlardı. Şovalye, son gücüyle daha önce pek çok kez yaptığı gibi bu pislik yaratıkları da cehennemin dibine yolladı. Ancak, yarasına rağmen yaptığı tüm bu hareketlerin sonucunda bitkin düşmüştü.



Christof sabah bir karar aldı. Hayatını kurtaran bu insanlara teşekkür olarak şehrin geçim kaynağı olan Gümüş Madenini bu cehennem zebanilerinden temizleyecekti. Daha önce pek çok cesur asker bu karanlık madene girmeyi denemiş, fakat bir daha çıkamamışlardı. Ama Christof kararlıydı, ve karar verdiği bir şey'den asla dönmemişti. Gidecek ve madendeki tüm yaratıkları cehenneme yollayacaktı. Bunu yapmalıydı. Yaptıda...

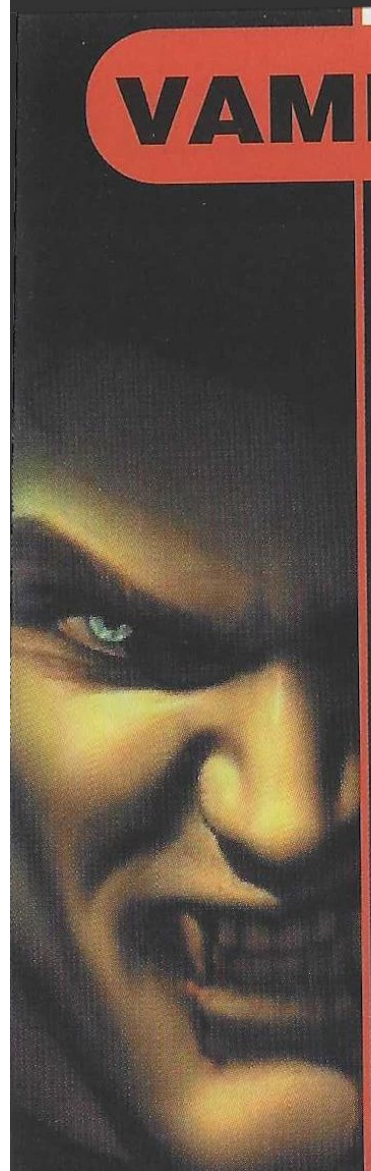
Madenden dönüşte şehirdeki herkes sevinç içinde madeni kötülüklerden temizleyen Christof'u kutluyordu. Manastıra döndüğünde Christof Anezka'ya madenden çıkarken bulduğu kolyeyi hediye etti. Christof ile Anezka arasındaki yakınlaşmayı fark eden Peder, Christof'u manastıra kötülük getireceğini ve Anezka ile bir daha konuşmaması gerektiğini söyleyerek uyardı ve gece sokakları koruması için dışarı yolladı. Christof, karanlık

sokakta biraz dolaşarak şehirdeki birkaç ufak paraziti temizlemişti, fakat manastırın önünden çok uzaklaşmıştı. Hemen hızla manastıra koşan Christof, içeride Anezka ve Pedere saldıran vampirler olduğunu gördü. Tüm vampirleri kılıçtan geçirmesi çok uzun sürmemişti fakat yinede yara almıştı. Peder haklıydı, Christof, kendi mücadele ettiği kötülükleri manastıra bulaştırmıştı. Artık bir daha buraya gelmemeliydi. Anezka ile son kez konuştu. İkiside birbirlerini seviyorlardı, fakat bu aşkın olamayacağını ikiside biliyorlardı. Aşklarını kalplerine gömmekten başka çareleri yoktu. Christof Anezka ile vedalaştı ve manastırdan ayrıldı...

Bu arada, Christof'un kılıç

"O sabah güneşin doğuşunu son kez gördüm ve yatak örtüsünün üstündeki ellerimde, yüzümde hissettim. Sonra güneş doğuşuna veda edip vampir olmaya gittim. İşte bu... güneşin son doğuşuydu."

VAMPIRE



"Şimdi ölümün eşiğine gelinceye kadar içeceğim kanını. Damarlarındaki kanın akışını duyacak kadar sakin ol, aynı kanın benim damarlarımda akışını duyacak kadar sakin ol. Ancak kendi bilincinle, kendi iradenle hayatta kalabilirsin"

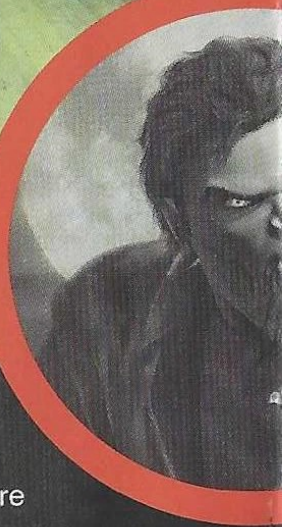
kullanmadaki yeteneği ve gümüş madenini yaratıklardan temizlemesi kulaktan kulağa dolaşıyordu. Bu korkusuz şovalyenin yaptıkları şehirdeki bazı Vampir kabilelerinin kulaklarına gitmişti. Bu kabilelerin çoğu birbirleri ile sürekli savaş halindelerdi. Fakat bu savaşlar her zaman geceleri ve kimsenin görmediği yerlerde yapılırdı. Vampirlerin kimliklerini insanlara belli etmemeleri gerekiyordu. Giydikleri insan maskesinin ardındaki kan emici yaratığı mümkün olduğunca insanlardan gizlemelilerdi. Bu yüzden güneş doğduğunda sığınaklarına saklanıyor, ve geceleride sokakta kimseye dişlerini göstermiyorlardı. Vampir kabileleri sürekli kendi kabilelerine katacak, kabilesi için her türlü göreve çıkacak yetenekli insanlar arıyorlardı. Yetenekli, fakat ölümlü insanlar. Christof Ramuald gibi.

Christof'un yeteneğini fark eden kabilelerden birisi vardı... Brujah kabilesi. Brujah'ın lideri Ecaterina adında, ağzı peçeli gizemli bir kadındı. Ecaterina, Christof gibi bir vampir avcısının kendileri için yararlı olabileceğini düşünüyordu. Yalnız eğer acele etmezlerse diğer kabilelerinde Christof'un peşine düşeceğini biliyordu. Bu yüzden, ellerini çabuk tutmalılardı. Veya dişlerini...

Christof, manastırdaki saldırganları temizlerken yaralanmıştı. Karanlık ara sokakta ağır adımlarla yürüyordu. Birden bir şey hissetti ve kendini kilitlenmiş, hareket edemez vaziyette buldu. Bu Ecaterina'ydı. Christof'u ara sokakta sıkıştırmış ve onu hareketsiz bırakmıştı. Christof'un tek yapabildiği Ecaterina'nın kendisine yapacaklarını seyretmekti. Önce öleceğini düşündü, fakat hayır, Ecaterina Christof'u öldürmeye değil, onu bundan sonraki yeni hayatı için hazırlamaya gelmişti.

Ecaterina peçesini çıkartıp ardında gizlediği o iğrenç yüzünü gösterdi ve dişlerini Christof'un boynuna geçirdi. Tüm sokakta çığlık sesi yankılandı.

Christof, bir süre sonra sanki uzun süre çölde kalmış gibi büyük bir susuzluk hissiyle uyandı. Ama bu susama suya değil, KANAYDI... Evet, Christof artık bir vampir olmuştu. Artık, eskiden gözünü bile kırpmadan kılıçtan geçirdiği, bu dünyada yeri olmadığına inandığı lanet yaratıklardan birisi haline gelmişti. Christof tüm inancını yitirmişti, ruhunun kaybolduğuna, lanetlendiğine inanıyordu. Masumların kanını emerek beslenmek, güneş ışığından uzak durmak, bunlar Christof gibi bir şovalye için tahammül edilemez bir şeydi. Ancak bununla yaşamayı öğrenmeliydi, çünkü o artık ölümsüzdü... O artık bir vampirdi...



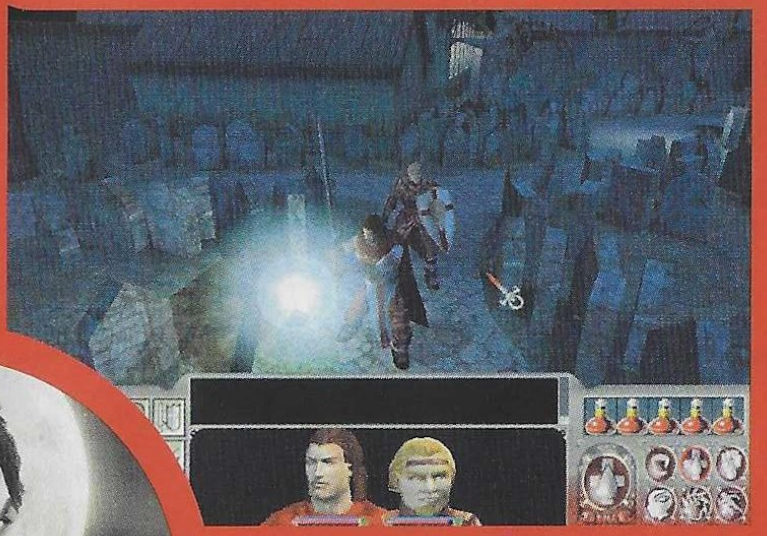
Evet arkadaşlar, Vampire: The Masquerade - Redemption'ın konusu KISACA böyle. Yaklaşık 1000 kelime içinde sizlere böyle derin bir konuyu anlatabildiğim için kendimle ne kadar gurur duyduğumu söylesem inanmazsınız. Hayır boşuna ısrar etmeyin söylemeyeceğim, çünkü inanmazsınız. Oyun ilerledikçe Christof artık lanetlendiğine ve aşkına zarar vereceğine inandığı için Anezka'yı unutmaya çalışsada, Anezka onu unutamıyor ve "Ben seni bu halinle de seviyorum Vampirim benim" dercesine rahibe olmasına rağmen dinden

imandan çıkarak Christof'u bulmak için yollara düşüyor. Eee tabii burası World of Darkness, sokaklar çok güvenli değil. Anezka, aşkını ararken Vampir köle satıcıların eline düşüyor. Bunu öğrenen Christof'da, Anezka'yı kendi soktuğu bu delikten kurtarmak adına Brujah kabilesinden ayrılıyor ve Anezka'yı bulmak için uzun bir yolculuğa çıkıyor. Fakat bu o kadar kolay olmayacak. Çünkü dedim ya, burası World of Darkness. Christof'un 1241 yılında başladığı Anezka'yı bulma çabaları 800 yıl boyunca sürecek. Daha doğrusu Christof derin bir uykuya yatacak ve uyandığında kendini 1999 yılında bulacak. Kafanız karıştı biliyorum, en iyisi senaryoyu kendiniz oynayarak görmeniz. Aslında oyunu oynadıkça senaryo sürekli gelişiyor, bu yüzden anlattıkça anlatırım, fakat oyun zevkinizi bozmamak için daha fazlasını anlatmıyorum. Bakın anlatıyormuyum? Hayır.

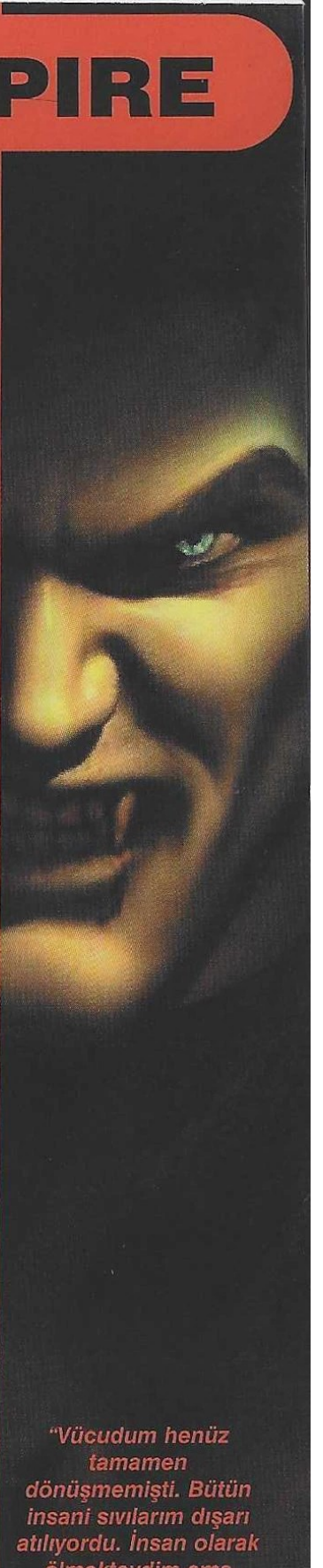
Bilirsiniz son zamanlardaki oyunların %90'ı konu özürlü silikon oyunlar. Uzun zamandır bende dahil çoğu kişinin sabırsızlıkla beklediği Vampire da ise böyle muhteşem bir senaryo olduğunu görmek beni gerçekten çok sevindirdi. Senaryo kısaca şöyle... diyerek yazının buraya kadar yazdığım kısmını aşağıya Copy-Paste tekniği ile tekrar yazarak tüm yazı boyunca bir kısır döngü oluşturabilirim fakat görüyorsunuz yapmıyorum. Çünkü size Vampire hakkında anlatacağım çok şey var.

Belki kimileriniz biliyordur, World of Darkness, White Wolf firmasının ünlü Masa üstü FRP oyunları için kendi yarattığı bir dünya. Vampire: The Masquerade'de aslında bir Masa Üstü FRP oyununun PC'ye taşınmış hali. Oyun, tamamiyle World of Darkness'da geçiyor. Ve tahmin edebileceğiniz gibi Masa üstü versiyonundaki tüm bilgiler, tüm kurallar, mekanlar, büyüler, karakterler, karakter oluşturma sistemi, kısaca her şey aynen oyuna aktarılmış. Eminim Vampire'ın masa üstü versiyonunu oynayanlar bu oyunu çok daha zevkle oynayacaktır. Ancak inanın bana, RPG'nin J sini bilmeyen (olamaz hata yaptım, hemen mail atın heh heh) birisi olsanız bile oyunu hemen kavrayacaksınız. Çüknü Vampire'ın oynanabilirliği gerçekten şimdiye kadar oynadığım RPG ler arasında en iyisi diyebilirim.

"oyunu ilk açtığınızda kontrollerin ne kadar kolay olduğunu göreceksiniz."



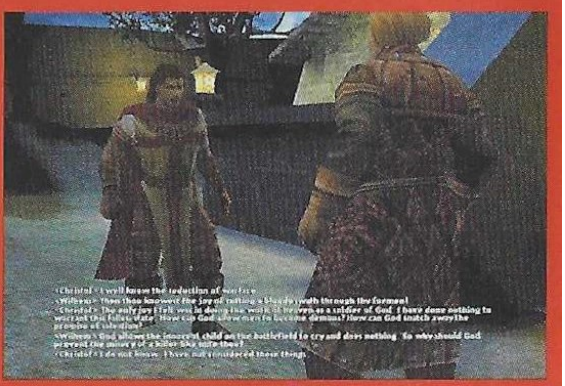
Oyunda trafik kazası sonucu bir vampire dönüşen... yok öyle değildi bu hikaye. Nasıldı? Her neyse, yukarıda yazmıştım orayı okuyun. Beni tekrar hikaye yazmaya zorlamayın lütfen heh heh. Evet, oyunda Christof Ramuald adında karizmadan öte bir şovalyeyi yönetiyoruz. Christof'un ölümsüzlüğe adım atmasıyla 800 yıl sürecek olan macerası 12. yüzyılın Prag'ın da başlıyor ve senaryo boyunca Viyana'ya, ardından da modern çağda 1999 yılının Londra'sı ile New York'una kadar uzanıyor. Bu uzun macera boyunca Christof'u biz yöneteceğiz ve onu yönetmek hem çok zevkli, hemde çok kolay. Zaten oyunu ilk açtığınızda kontrollerin ne kadar



"Vücudum henüz tamamen dönüşmemişti. Bütün insani sıvılarım dışarı atılıyordu. İnsan olarak ölmekteydim ama vampir olarak capcanlıydım; uykudan uyanan duyularımla vücudumun ölüşüne bezaret etmek zorundaydım, başta biraz rahasızlıkla, sonunda korkuyla."

VAMPIRE

kolay olduğunu göreceksiniz. Tüm komutlar Mouse'u kullanarak rahatlıkla verilebiliyor. Misal ben, Vampire oynadığım sırada kolum kırık olmasına rağmen rahatlıkla oynayabildim. Tamam abartmayalım kırık değil bir burkulma. Fakat kırığı aratmayacak şekilde ağrıyor hehe.(iyi çevirdim) Neyse, yani demek istediğim, kutsal ESC tuşu dışında klavyeye elinizi bile deymeden rahatlıkla oynayabilirsiniz. Gerçi yine her oyunda olduğu gibi kısa yol tuşları var ama bunları zaten tek Mouse tıklaması ile yapmak mümkün. Mouse ile yapamadığımız tek hareket SHIFT tuşuna basılı tutarak rakibe tüm gücümüzle saldırma hareketi. Yani alternatif vuruş şeklide diyebiliriz.

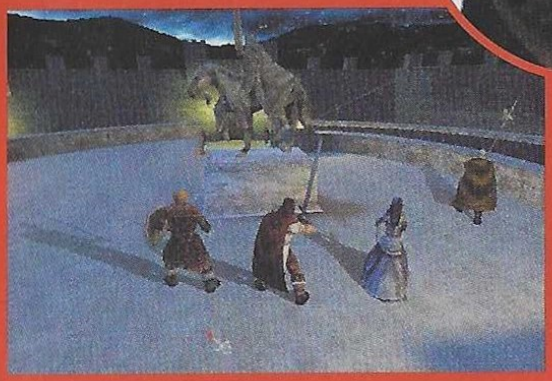


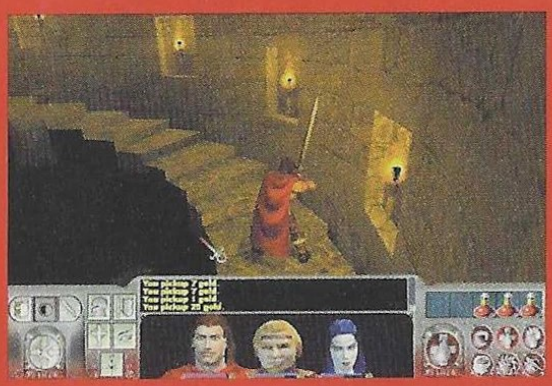
"Vampirlerin Manası KAN. Vampirler büy yapmak için kana ihtiyaç duyuyorlar."

Yalnız buna genellikle bitirici vuruşları yaparken ihtiyacımız oluyor. Gerçi ben kırık kolla bu tuşu pek kullanamadım ama çevremdekilerin "Abi bitirici vuruş yapmam lazım be, bak enerjimde bitiyor, şu Shift tuşuna basarmısın bir zahmet" sözlerim üzerine bana yardım etmeleri ile bitirici vuruştanda eksik kalmadım. Şimdi dilerseniz oyun ekranı ve kontroller hakkında size biraz brifing vereyim. Hemen ardından bir yemek tarifi ile programımız devam edecek.(bunu dememeliydim)

Vampire'da karakterimizi 3. kişi perspektifinden görüyoruz. Kamerayı Mouse'u ekranın kenarlarına sürükleyerek istediğimiz yöne çevirebiliyoruz. Ancak kamera sadece kontrol ettiğimiz karaktere odaklı olduğu için öyle her yöne çevirmek mümkün değil. Aslında ALT tuşuna basılı tutularak karakterin gözünden First Person etrafa bakılabildiği söyleniyor fakat dediğim gibi kolum kırık olduğu için (Hayır Burkuk) pek deneyemedim. Neyse, kamera kontrolü bu şekilde. Peki karakter kontrolü ne şekilde diye soracak olursanız (üçgen esprisi yapmayacağım korkmayın) onunda yanıtını hazırlamıştım... şuraya bir yere koymuştum ama... hah buldum. Karakter kontrolleride belki inanmayacaksınız ama Mouse ile yapılıyor. Ekranda herhangi bir yere sol tuş ile tıkladığınızda yönettiğiniz karakter oraya emin adımlarla yürüyor. Eğer tıkladığınız yer uzak bir yer ise karakteriniz oraya hızlı adımlarla uçarcasına koşuyor. Eğer tıkladığınız yer bir direğin tepesi veya düz bir duvar ise karakteriniz bu kıl davranışınıza hiçbir şey yapmayarak tepkisini ortaya koyuyor. Tabii ki oyunu sadece kamerayı çevirip oradan oraya koşturarak oynamıyoruz. Yerlerden objeler toplamalı, hazine sandıkları açmalı, kapıları ittirmeli, ve hatta gerekirse savaşmalıyız. Tüm bunları yine o biricik Mouse'umuzun sol

kulağı ile yapıyoruz. Mouse oku o kadar akıllı ki, tanıdığım çoğu kişiden daha mantıklı olduğunu söyleyebilirim. Mesela yerden bir obje alacaksınız, Mouse'u bu objenin üzerine getirdiğinizde ok bir el şeklini alacak. Bu el şekli, "objeyi tokatlamak" manasına gelebileceği gibi asıl anlamı "obje alınabilir" demektir. Yada diyelim bir kapı açacaksınız, veya bir düğmeye basacaksınız, Mouse'u üzerine getirdiğinizde bu kapı veya

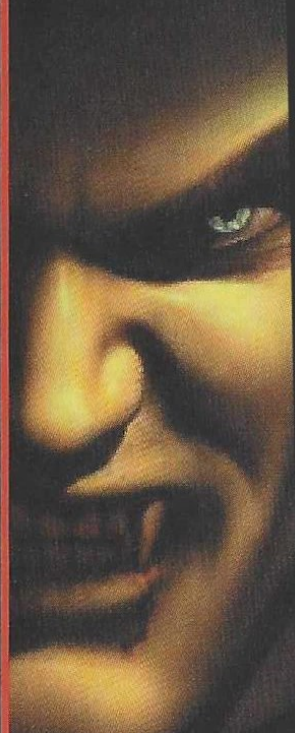




düğme yanıp sönmeye başlayacak. Bu konuda "itfaiyeyi çağırın" gibi iğrenç bir espri yapılabildiği gibi, o yanıp sönen şeyle interactive ilişkiye girebileceğinizde söylenebilir. Veya diyelim bir düşmanın üzerine Mouse'u götürdünüz, kafasına kafasına vurmak istiyorsunuz. Bu gibi durumlarda imleç hemen bir kılıç şeklini alıyor ve bizde sol kulağa basarak elimizdeki silah ile düşmanın kafasına kafasına vuruyoruz. Birde şehirlerde belli yerlerde bulunan ve programcılar tarafından ölmemesi için yerleştirilmiş bakkal, kasap, eczacı, silah satıcısı gibi zararsız insanlar var. İşte akıllı Mouse ikonu burada da kendini gösteriyor ve bu insanların üzerine geldiğimizde ona vurmamamız, onu sevmemiz, kucaklamamız gerektiğini anlayarak kılıç ikonu yerine el bombası... ay pardon konuşan iki kafa ikonuna dönüşüyor. Eee tabii sevginin resmi yapılamadığı gibi ikonuda yapılamıyor, onlarda işte konuşan kafa ikonu yapmışlar... yoksa o mutlulukmuydu? Her neyse.

Gördüğünüz gibi işlemlerin büyük bir kısmı sol Mouse tuşu kullanılarak yapılıyor. Peki şimdi diyeceksiniz Sağ Mouse Tuşu ne işe yarıyor? Programcılar bu tuşu dışlamışlarmı yoksa? Hayır. Mouse'un sağ tuşu oyundaki 60 dan fazla büyüyü kullanmaya yarıyor. Bunların arasında Vampirlere özel yeteneklerde dahil. Kan emmek gibi mesela. Büyüleri ve nasıl kullanıldıklarını daha sonra en ince detayına kadar anlatacağım merak etmeyin. Şimdi birazda oyun ekranını tanıyalım. Ne demişler; Ekranını tanımayan oyununu... neyse.(okuyucunun bir iğrenç espriyi daha kaldıramayacağını düşündüm de)

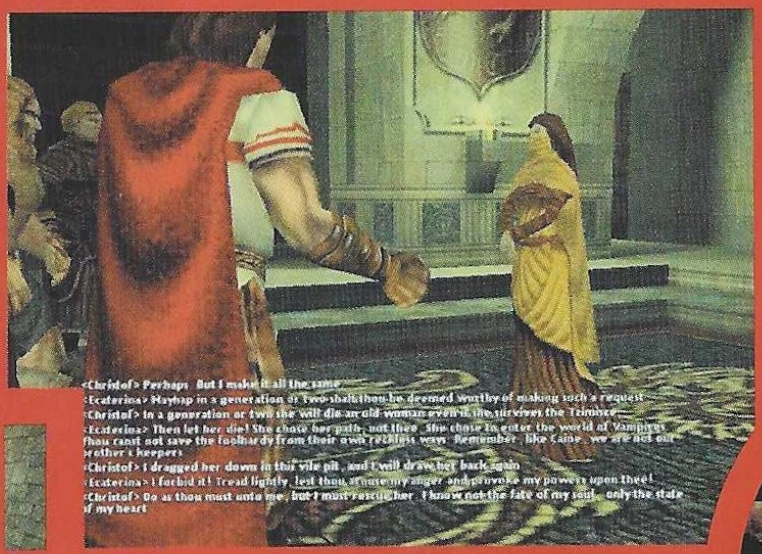
Alttaki menü, eğer görüş açısını biraz genişletmek için F11'e basarak kapamazsak oyun boyunca haşır neşir olacağımız biricik menümüz. Menünün ortasındaki boşlukta grubumuzdaki karakterlerin 3 boyutlu yüz resimleri var. Dikkat ettiyseniz grubumuzda dedim çünkü oyunda ilerledikçe birden fazla karakteri kontrol edeceğiz. Her ne kadar oyunun baş karakteri Christof olsa ve hikaye onun etrafında dönsede, oyun ilerledikçe yanımıza katılan her karakterinde kendince bir hikayesi ve bir kişiliği var. Yani öyle gelip de "Hey yabancı, sana katılabilirmiyim?" şeklinde oluşan gruplardan değil bu. Oynadıkça bunu çok iyi göreceksiniz. Neyse, bu 3D resimlerin altında 3 bar var. Bunlardan en üstteki mavi bar karakterin enerjisini gösteriyor. Bu bar karakter insanda olsa Vampirde olsa aynı bar. Onun altındaki ikinci bar ise insan karakter ile Vampir karakter arasında farklılık gösteriyor. Eğer karakter insansa bu barın rengi mor oluyor ve Mana oranını gösteriyor. (neden mana hep mor renk olur?) Mananın ne olduğunu



Emdiğim kan beni büyülüyordu, adamın çırpınan sıcak bedeni ellerimdeki gerginliği alıyordu; sonra davulun tam tam'ları duyuldu, adamın kalp atışlarıydı bunlar. Ama bu sefer kendi kalbimin atışlarıyla tam bir uyum halindeydi, iki kalbin atışını varlığımın her telinde duyuyordum"

herkes biliyor değilmi? Mana, büyü yapmak için gereken enerji anlamına geliyor. Mananız büyü kullanmadığınız sürece yavaş yavaş artıyor. Tabii bu Vampirler için geçerli değil. Vampirlerin Manası KAN. Vampirler büyü yapmak için kana ihtiyaç duyuyorlar. Aslına bakarsanız, vampirler her şey için kana ihtiyaç duyuyorlar. Vampir karakterlerde bu Mana barın rengi kırmızı oluyor. Her yaptığınız büyü, daha doğrusu Discipline kan havuzunuzdan belli bir miktar kan götürüyor. Kanı arttırmanın birçok değişik yolu var. Bunlardan en zevklisi ve en ucuzu sokakta dolaşan sevimli kan depolarının boyunlarını emmek. Merak etmeyin, bir insanın kanını emip bıraktığınızda bunu fark etmeyecektir. Fakat etraftaki askerler büyük sorun. Eğer sizi sokakta birini emerken görürlerse "em kardeşim em rahatına bak oh oh" demeyeceklerdir. Bu yüzden kurbanlarınızı mümkün olduğunca sakin ve kuytu bölgelerde emmelisiniz. Aslına bakarsanız ben oyun boyunca insanların kanını çok gerekmedikçe emmedim. Onun yerine kan tüplerinden içmeyi tercih ederim. Fakat unutmayın, Christof artık bir vampir, yaşamak için emmeli, emmek için gerekirse öldürmeli. Öl yada öldür. Bu, oyunda sürekli uymanız gereken bir kural. Neyse ne diyorduk? Ha karakter resminin altındaki barları anlatıyordum. Mana ve Kan barının altındaki üçüncü bar ise yine insanda ve vampirde değişiyor. Aslında bu barlar insanlarda ve vampirlerde değişse de, sonuçta yaptığı şeyler aynı: 3. bar Vampirlerde turuncu renk ve Frenzy yani çıldırma oranını gösteriyor. Bu frenzy oranı çok zor durumda kaldığınızda, hararetli savaşlarda ve özelliklede kanınız az iken üst üste darbeler aldığınızda ortaya çıkıyor. Frenzy oranını mümkün olduğunca kontrol altında tutmaya çalışın. Eğer frenzy barı tamamen dolarsa ekranda bir flaş çakacak ve o karakter kana susamış bir canavara dönüşecektir. Bu durumda o karakter için yapabileceğiniz tek şey gruptaki diğer Vampir arkadaşlarına saldırmamasını sağlamak için onlardan uzak tutmak. Çünkü frenzy olan bir Vampir kontrolden çıkıyor ve yanında dost veya düşman kim varsa kanını emmek için saldırıyor. Ayrıca saldırdığı kişinin kanın son damlasına kadar emmeden de bırakmıyor. Bu yüzden, frenzy barını savaşlar sırasında sürekli kontrol edin. Eğer baktınız hızla artıyor, kendinizi hemen Heal yaparak Frenzy'i biraz dindirebilirsiniz. İnsanlarda ise bu Frenzy barının olduğu yerdeki bar beyaz renk ve Faith yani inancı simgeliyor. Buda Frenzy nin tam tersine

"Yapımcı firma Nihilistic, Vampire için NOD Engine isimli yeni bir oyun motoru yaratmış."



azalmaması lazım. Faith oranını sürekli yüksek tutun. İnancınızı yitirdiğinizde karakterinizi de yitirirsiniz ona göre.

Dikkat ettiyseniz karakterlerin 3D resimlerinin altındaki barların hemen yanında ufak yeşil bir nokta var. Bu yeşil noktalar o karakteri gruptaki diğer karakterlerin takip etmesini sağlıyor. Yani diyelim tüm karakterlerin yeşil ışığı yanıksa, hepsi birbirini takip edecektir. Sadece birinin yeşil ışığı yanıyorsa, sadece o karakteri takip edeceklerdir. Eğer tüm karakterlerin ışıkları sönükse herkes özgürce istediği yere gidebilir. Böylece kimse kimsenin peşinden gitmez ve her karakteri ayrı ayrı kontrol edebilirsiniz.

Evet, oyun ekranını tanımaya devam ediyoruz. Menünün en solundaki düğmeler kesin dikkatinizi çekmiştir. Çekmediyse şimdi çeksin lütfen. Sol üstte yan yana 3 düğme var. Defance, Neutral ve Attack. Bunlar grubun duruş şeklini belirlememize yardımcı oluyor. Defance modundayken gruptakiler bir arada durarak fazla riske girmiyorlar. Neutral ise normal duruş şekli. Genellikle Neutral'de durmanızı tavsiye ederim çünkü bence en iyisi bu. Tabii duruma göre değiştirmeniz gerekebilir. Attack modunda da gruptakiler bir düşman gördükleri anda ne pahasına olursa olsun deliler gibi saldırıyorlar ve düşmanı öldürene dek haritanın diğer ucuna kadar kovalıyorlar. Ne yazıkki bu davranışlarının sonucunda genellikle büyük hasar alıyorlar. Bu üç düğmenin altındaki büyük düğmede dağılan grubu tekrar bir araya toplanmaya çağırıyor.

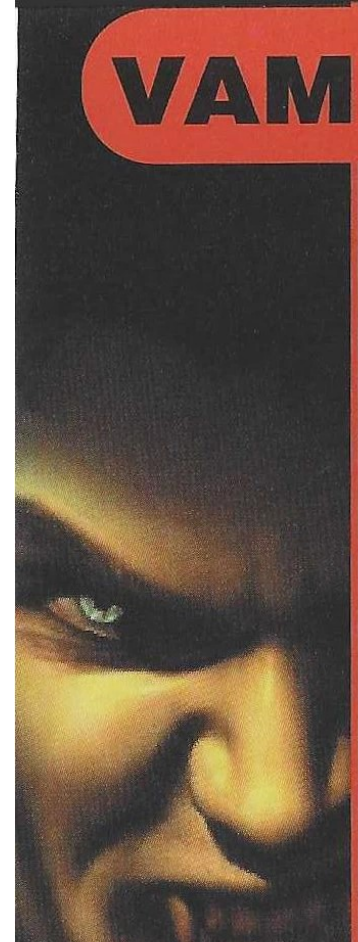
Yine menünün solunda 5 küçük düğme var. En alttaki button harita ekranını açıyor. Haritada nerede olduğunuz tam olarak gösterilmiyor. Sadece hangi bölgede olduğunuzu görebiliyorsunuz. Bu yüzden yönünüzü tahmin ederek bulacaksınız. Sağ üstteki kılıç kalkan resmi olan Inventory buttonu ilede elinizdeki eşyalara silahlara ve zırhlara ulaşıyorsunuz. Buradaki göğüs bölgesine aldığınız zırhları sürükleyip bırakarak giyebilirsiniz. Baş bölgesine de kask ve demir maske gibi zırhları giyebilirsiniz. Başın yanındaki bölmeye ise boyuna takılan koruyucu boyunluk, kolye vb gibi şeyleri giyiyoruz. Yanlardaki bölmelere ise elimizde tutmak için kılıç, kalkan, silah, meşale gibi şeyleri sürüklüyoruz. Kol bölgelerine de bilezik, eldiven gibi şeyler giyiyoruz. Onun altındaki ufak boşlukta yüzükleri giymemiz için ayrılmış. Bu arada ufak bir not diyeceğim ama aslında çok önemli bir not; oyunda Inventory de veya herhangi bir yerde bir objenin üzerine Mouse ile gelip beklerseniz, o objeyle ilgili bilgileri görebilirsiniz. Neyse ben şu düğmeleri açıklamaya devam edeyim heh heh.

Inventory'nin altındaki göz resimli düğme ile o zamana kadar öğrenmiş olduğunuz Discipline yani büyüleri görebiliyorsunuz. Yukarıda her büyünün bir kategorisi var ve her kategorinin kendine has büyüleri var. Nasıl büyü

BANA BİR HİKAYE ANLAT

Masa üstü FRP oynayanlar bilir, oyunda hikaye anlatan ve oyunu kontrol eden bir DM yani Dungeon Master vardır. Vampire, bu DM mantığını Multiplayer moduna mükemmel bir şekilde taşıyor. Oyun, Lan veya Internet üzerinden 4 kişiye kadar Multiplayer desteği veriyor. İstenirse bu 4 kişiden birisi ST yani Story Teller olarak hikayeyi yönlendirebilir. ST, haritaları istediği gibi değiştirme, diğer oyunculara Experience verme, istediği yere istediği objeyi ve yaratığı yerleştirme ve oyun içi NPC'leri kontrol etmek gibi özelliklere sahip. Yani herhangi bir sınırlama koymamak için oldukça uğraşmışlar. Vampire, Story Teller modu ile Multiplayer alanında bir devrim yapabilir. Bunu zaman gösterecek. Multiplayer olarak arkadaşlarınız ile oldukça güzel vakit geçirebilirsiniz. Tabii bunun için oyunun orijinal versiyona ihtiyacınız var. Benimde ihtiyacım var. Zeboş istiyorum orijinalini oyunun :)

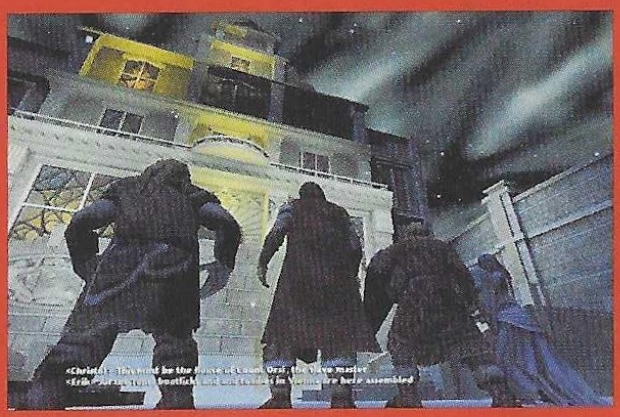
"Vampir olmak onun için intikam demekti; hayatın kendisinden intikam. Aldığı her can bir intikamdı. Nefretle yanıp tutuşarak geriye bakıyordu. Başkalarının elinden alamadığı sürece hiçbirşey hoşuna gitmiyordu. Kör, kısır ve aşağılık bir intikam"



yapacağınızı birazdan anlatacağım merak etmeyin.

Discipline düğmesinin solundaki Quest düğmeside oyunda aldığımın görevleri gösteriyor. Görevler hakkında daha detaylı bilgi öğrenmek için o görevin isminin üzerine Mouse'u getirmemiz yeterli.

Son olarak sol üstteki demir kask resimli Character buttonu ilede karakterimizin özelliklerini gördüğümüz ekranı çıkartıyoruz. Bu ekran, bir Quest bitirdiğinizde veya şehirlerdeki sığınaklarınızda yatak yada tabuta tıklayarak Rest dediğinizde de çıkıyor. Yukarıda, karakterin hangi kabileye ait olduğunu, kaçıncı jenerasyon Vampir olduğu ve ne kadar Experience kazandığı yazıyor. Klasik RPG'ler de olduğu gibi her görev bitirişinizde, veya her düşman öldürüşünüzde vs Experience puanınız artıyor. Kazandığınız bu Experience puanlarını da görev sonlarında veya istediğiniz zaman sığınağınıza gidip Rest diyerek belli özelliklerinize dağıtabilir ve bu özellikleri arttırabilirsiniz. Karakter özellikleri üç gruba ayrılıyor. İlk üç özellik Strenght, Dexterity ve Stamina. Bunlar silah kullanmadaki yeteneklerimiz. Bazı büyük silahlar belli miktarda bu özelliklerden istiyor. Mesela minimum 45 Strenght isteyen bir kılıcı 44 Strenght ile kullanamazsınız. Aynı şeyler bu üç özelliğin altında ortadaki Perception, Intelligence ve Wits özellikleri içinde geçerli. Tek farkı bu sefer büyüler için olması. Örneğin Fireball büyüsünü yapabilmek için en az 35 Intelligence gerekiyor. En alttaki üç özellik ise Charisma, Manipulation ve Appearance. Bu özelliklerde genellikle insanları (veya canlıları diyelim) etkilemeye dayalı büyüler için gerekiyor. Mesela düşmanın kontrolünü ele geçirme büyüleri gibi. Ayrıca Manipulation özelliğiniz arttıkça şehirlerde yaptığınız silah ve zırh alımlarında daha az para ödersiniz. Ne güzel değilmi? Evet bencede. Ayrıca yine bu ekranda sağdan yeni büyüler öğrenebilir, veya zaten bildiğiniz büyüleri geliştirebilirsiniz. İlk başlarda sınırlı sayıda büyü kategorimiz var fakat oyunda ilerledikçe yeni kategoriler eklenecektir. Bu arada dikkat ettiyseniz burada birde Humanity diye bir bar var. Humanity, oyunda yaptığınız kötü eylemlere göre azalıyor, iyi şeyler yaptığınızda ise artıyor. İyi şeylerden kastım mesela oyun arasında karakterlerle konuşurken verdiğiniz iyi cevaplar. Görevlerdeki başarınız vs. Eğer önünüze geleni doğrar ve masumların kanını emerek öldürürseniz Humanity niz düşer. Ve Humanity bittiğinde karakteriniz tüm insanlığını kaybederek tamamen kontrolden çıkar ve içindeki canavar onu ele geçirir. Böylece oyunda biter. Oyunda bazı çok güçlü silahları veya zırhları kullanmak için en fazla 40 Humanity gerektiği falan gibi şeyler görürseniz sakın kanmayın. Güçlü olmak için kötü olmaya değmez. Gerekirse çıplak elle boks yaparak savaşın ama Humanity'i 70'in altına düşürmeyin. Oyunda üç farklı son var ve Humanity'nizin oranı, bitişini



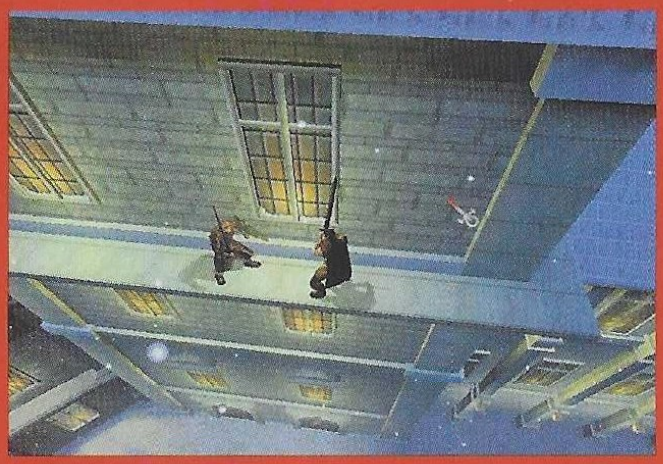
frenzy olan bir Vampir kontrolden çıkıyor ve yanında do veya düşman kim varsa kanını emmek için saldırıyor.

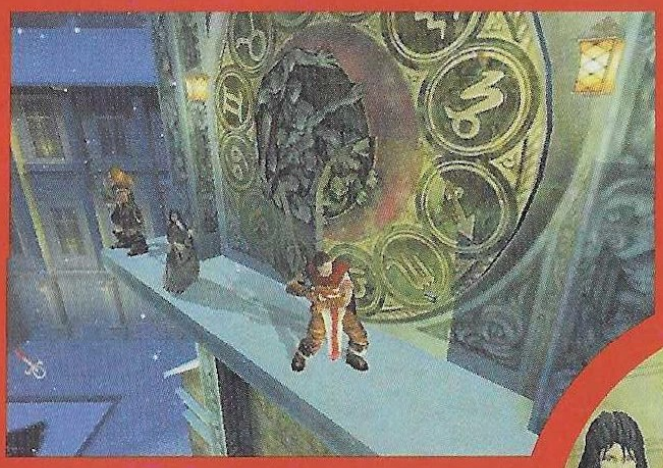
"Izdırabım dayanılır gibi değildi. İnsan olduğumdan beri böyle zihinsel bir acı hissetmemiştim. Ancak öldürdüğümde, sadece o dakika huzur buluyordum"

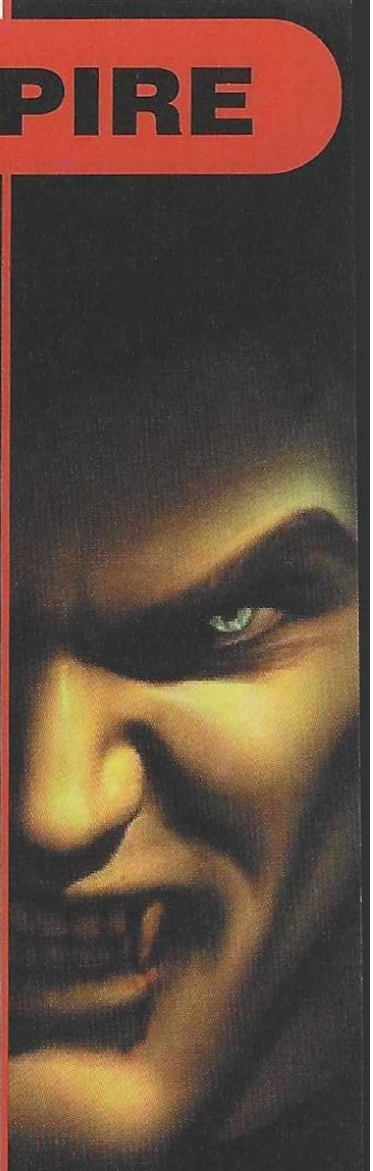
etkiliyor. Oyunun sonunda iyi olmanın mükafatını alacaksınız emin olun. (ipucu hehee)

Evet. Şimdide menünün biraz sağına kayalım, en sağına. Burada üstte 5 küçük kutucuk var. Burası Quick Items bölümü. Yani Inventory'e girmeden direk hemen kullanmak istediğiniz tek karelik iksirleri en fazla 5 tane olmak üzere buraya sürükleyip bırakıyorsunuz ve oyun içinde bu iksire sağ tuş ile basarak içiyorsunuz. Quick Items'in altında ise 6 tane şekil var. Burası da Quick Disciplines bölümü. Mantık olarak Quick Items ile aynı, tek farkı büyüler için olması. Disciplines menüsünden en çok kullandığınız büyüleri buradaki 6 kutudan birinin içine sürükleyin o kadar.

Şimdi gelelim büyülerin nasıl kullanıldığına. Biliyorum, yazının başından beri bu anı bekliyordunuz. Hatta kimileriniz beklemekten uykuya daldı. Uyuyanları hemen bir Awaken büyüsü ile uyandırıp beni dinlemeye çağırıyorum. Vampire'da büyü yapmak, şeyden daha kolay... eee ne diyecektim. Neyse. Yani anlayacağınız çok kolay. (özelliklede Diablo oynayanlar için) Tek yapmanız gereken yapacağınız büyünün ikonuna Mouse'un sol kulağı ile tıklayarak büyüyü seçmek ve oyun ekranında Mouse'un sağ kulağına basarak kullanmak. İşte bu kadar basit. Boşuna beklediniz heh heh heh. Yalnız büyülerin kullanımı büyüye göre değişiyor. Örneğin Heal veya Celerity gibi büyüleri (Self büyüler) kullanırken sağ tuşa nerede basarsanız basın fark etmez. Ancak Fireball gibi bir büyüyü kullanırken mutlaka bir düşmanın üzerine sağ tuşla basmanız gerekiyor. Ayrıca Awaken büyüsü, diğerlerinden farklı olarak ölen vampirin alt menüdeki resmi üzerinde kullanılıyor. Aynı şekilde bir objeyi tanımlamaya yarayan Spirits Touch Discipline'ini kullanmak içinde Identify etmek istediğiniz objenin üzerinde kullanmalısınız. Büyü kullanmanın bir diğer yolu var, oda Scroll lar. Bunlar hazır büyüler. Yani ezbere bilmediğiniz bir büyüyü bir defa olmak üzere bu Scroll lardan okuyarak yapabiliyorsunuz. Oyunun ilk başında çok fazla büyü bilmediğiniz için bu kağıt parçalarına epey bir ihtiyacınız olacak.





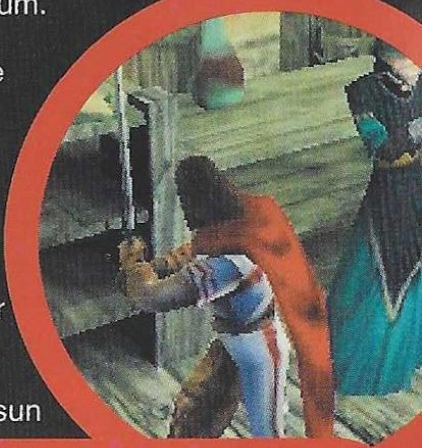


"Vampir fialn değildim ben. Acı içinde mantıksızca, çocuk gibi geri dönemez miyim? diye düşünüyordum. Tekrar İnsan olamaz mıyım? Daha kızın kanı içimde sıcaklığını kaybetmemişken, o fiziksel heyecanı ve gücü hisserderken soruyordum bu soruyu"

VAMPIRE

Evet arkadaşlar. Umarım bütün bu anlattıklarımdan sonra Vampire'ın oynanışıyla ilgili aklınızda en ufak bir soru işareti kalmamıştır. Eğer kaldıysa, o soru işaretini çıkartıp bana E-Mail ile yolluyorsunuz, bende size elimden geldiğince yardım ediyorum. Şimdide isterseniz oyun hakkında biraz yorum yapalım.

Öncelikle arkadaşlar size şunu söylemeliyim ki; Vampire: The Masquerade - Redemption benden tam puan aldı. Oyun tek kelimeyle MÜKEMMEL. Bir kere Grafikler şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Yapımcı firma Nihilistic, Vampire için NOD Engine isimli yeni bir oyun motoru yaratmış. Zaten grafikleri ilk gördüğünüz anda ağzınız açık kalacak. Akabinde salya akmaları gözlenebilir dikkatli olmanızda fayda var. Detaylar olağanüstü. Karakterlerin yere ve duvara düşen gölgeleri ışığın kaynağına göre gerçek zamanlı olarak değişiyor. Vampire'ın yapımcısı ve Nihilistic'in başkanı Ray Gresko; "Quake 3, yada Unreal gibi popüler oyun motorları böyle bir RPG oyunu için uygun değildi ve yetersiz kalıyordu. Bizde sıfırdan kendi motorumuzu yarattık ve sonuçtan çok memnunum... Höbülüüüüp... bidibidibidi..." diyor. Bende aferin Ray ve aferin tüm Nihilistic çalışanları diyorum. Mükemmel bir iş başarmışlar. Grafikler için daha ne demeliyim bilemiyorum. 10 üzerinden 20 vereyim bari ne diyeyim. Ses efektleri de oldukça iyi. Özelliklede seslendirmeler çok başarılı yapılmış. Konuşmalar sırasında karakterlerin ağız hareketleri tam uyuyor. Ama beni asıl bitiren oyunun müzikleri oldu. Müzikler olağanüstü ve ortama göre değişiyor. Eski çağdayken o zamana uygun müzikler çalarken, modern çağa gelindiğinde daha çok Techno tarzı gaza getirici müzikler çalıyor. Karakterler yerlerine çok iyi oturmuş ve senaryoya mükemmel uyuyorlar. Bilirsiniz, oyunlarda başrol karakterinde iş yoksa, oyun ne kadar iyi olursa olsun



Şimdiden söylüyorum, Vampire, bu sene çıkan ve çıkacak olan oyunların en iyilerinden birisi

sizi kendine çekmez. İşte burada vampir avcısı Christof devreye giriyor. Christof bence son yıllarda yapılmış oyun karakterleri arasında en karizmatik ve en oyuncuyu kendine çeken karakterlerden birisi. Öylesine yaratılmış 3 boyutlu bir şovalyeden çok, kendi kişiliği olan birisi gibi. Sadece Christof'un o elinde kılıcı ile pelerininin dalgalanışını görmek için bile alınabilecek bir oyun. Hay Allah yine kendimi kaptırdım. Ayrıca Vampire'ın en büyük artılarından biriside iki çağda geçmesi. Şimdi diyeceksiniz bunun ne artısı var. Öyle demeyin işte heh heh. İki ayrı çağ, neredeyse iki ayrı oyun gibi. Tamam çok abarttım ama inanın atmosfer tamamen değişiyor. Peki sadece atmosfermi? Hayır. Modern çağa gelindiğinde o eski çağda gördüğünüz Christof ve diğer vampirler dahil her şey (büyüler hariç) değişiyor. O pelerinli ve elinde kılıçlı, şovalye Christof tipi gidiyor, yerine kot pantolonlu ve at kuyruklu (yapma be Nihilistic) modern Christof geliyor. Eee 800 yıl insanı biraz değiştiriyor tabii. Aslında Christof yine aynı Christof, sadece biraz modaya uyuyor o kadar. Bu arada artık

o eski kılıç balta gibi silahlar yok. Onun yerine Alev Makinası, Molotof Kokteyli, Klasik Tabanca gibi silahlar var. Zavallı Christof, vampirliğe henüz yeni alışmıştı. Şimdi birde ilk defa gördüğü bu yeni aletlere alışması lazım. Eminim bunun üstesinden de gelecektir. Tabii sizin yardımlarınızla.

Vampire, benim Fallout'dan bu yana oynadığım en iyi RPG'lerden birisi. Hatta en iyisi diyebilirim. Diablo 2 ile aynı zamanda çıkması iki oyun arasında iyi bir rekabet oluşturdu. Bana sorarsanız Vampire Diablo 2'den çok daha iyi bir oyun. Fakat Diablo'nun isminden dolayı çoğu kişi Diablo 2'yi alacaktır. Yinede Activision, Vampire'ın satış rakamlarından oldukça memnun.

Vampire, oldukça Lineer bir RPG olmasına karşın oyunun derin senaryosu oynayana bir film seyrediyormuş hissi veriyor. Single Player modu oldukça uzun ve oyalayıcı. Hatta oyun son vampiri ve baş düşmanınız Vampir lordu Vukodlak'ın Hit Pointinin (Enerjisinin) 2000 olduğunu söylemem belki

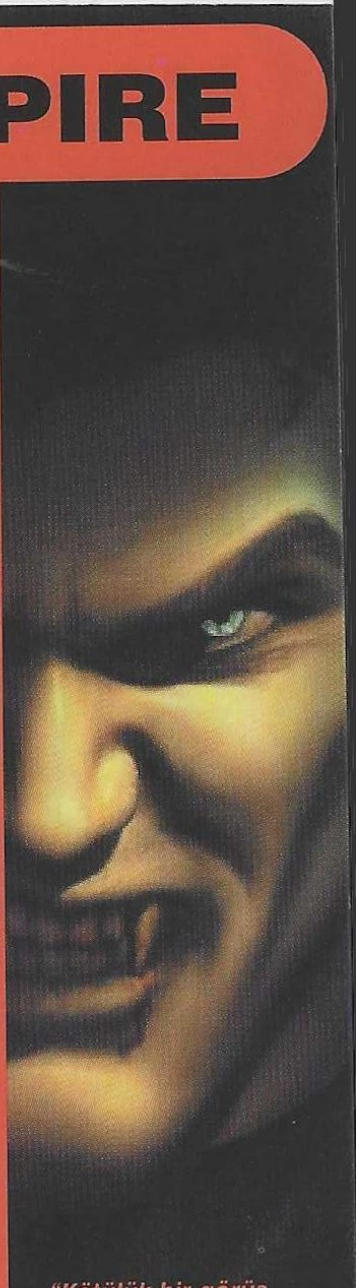
başınıza neler geleceğine dair kafanızda bir fikir oluşturabilir. Allah yardımcınız olsun heh heh. Aklıma gelen tek eksisi istediğiniz yerde Save edememeniz. Oyun yeni bir yere geldiğinizde kendi otomatik save yapıyor. Fakat Nihilistic yaptığı bu hatayı anlamış olacak ki, istediğiniz yerde Save yapmanıza olanak tanıyan bir Patch çıkaracağını açıkladı. Sanırım siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Patch çıkmış olacaktır.

Şimdiden söylüyorum, Vampire, bu sene çıkan ve çıkacak olan oyunların en iyilerinden birisi. Daha ne diyebilirim ki. Gidin ve emin... Yok olmadı... heh heh heh... :)

Vampirle röportaj

Vampire'ın karizma karakteri Cristof'u iş üzerinde yani kan emerken yakalayan Zebani hayatının riskine atılıp yine röportajını yaptı. Geri dönmez diyorduk, bu seferkurtulduk diyorduk ama...

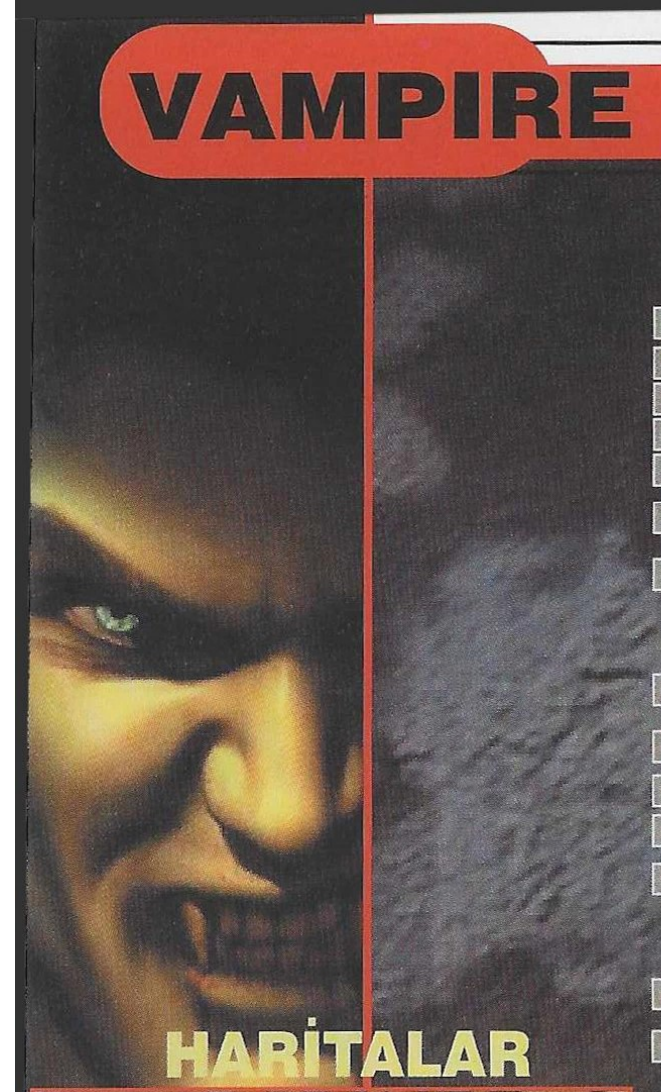
Zeb: Merhaba Chris. Chris diyebilir miyim? Kanım ısındıda sana. Ehe!
Vampir: Hı? Sende kimsin? Defol! yok yok dur gitme. Ne istiyorsun?
Zeb: Ben Türkiyeden geliyorum, röportaj yapacam seninle, hayatım pahasına. Sakın kanıma sulanma çünkü geldiğim yerde hergün kanımızı emdiklerinden pek bişey kalmadı. Politik mesaj verdirtme bana sabah sabah...
Vampir: Ne? Sabah mı? Hırrr.
Zeb: Şaka şaka... ha ha ha! Kızmadın di mi?
Vampir: 900 yıldır kan revan içinde ama onurumla yaşarım. Hiçbir ölümlü benimle dalga geçemez. Boynunu aç.
Zeb: Ne? Ama daha yeni başladık röportaja?
Vampir: Merak etme kanını alıp, canını geri vereceğim. Boynunu aç.
Zeb: Bana bak Chris! Bizim oralarda akacak kan damarda durmaz derler
Vampir: Eeee?
Zeb: Yani o kadar! Söylemiş kendini bilmez birisi, Türk vampiri olabilir. ehe
Vampir: Kim demişse doğru söylemiş. Şimdi sana kan testi yapacağım, boynunu aç aptal ölümlü. Beni zor kullandırtma.
Zeb: Bir korku düştü canıma
Acep halim n'ola benim
Derman ola mı derdime
Acep halim n'ola benim
Vampir: Ne diyosun be? Gel buraya...
Zeb: Haç'ım var geri çekil iblis!
Vampir: Benim adım Chris
Seni pis domuz
Ne ölümden korkmak ayıp
Ne de düşünmek ölümü
Zeb: Haydaaa, entel vampire çattık. Neyse sabah oluyor ben kaçıyım artık ciddi ciddi.
Wampir: Bu kadar yeter gel buraya! Kaçma... Yakalarsam...
Zeb: Tehlike halindeki insanlar bacaklarıyla düşünürler Chris ha ha!



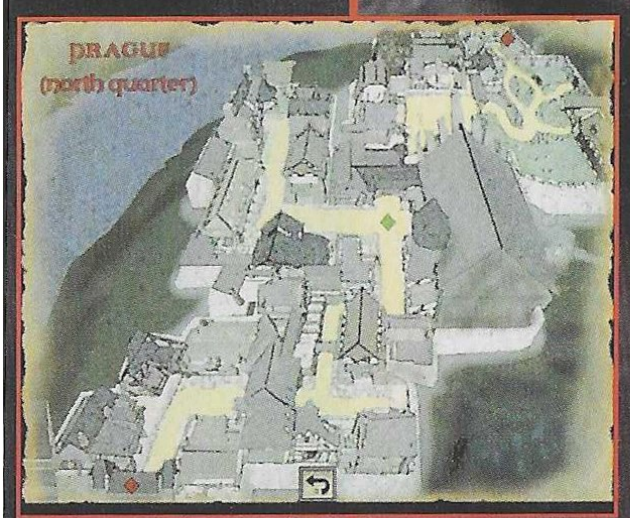
"Kötülük bir görüş açısıdır. Biz ölümsüzüz. Önümüzde bilincin takdir edemeyeceği ve ölümlü insanların pişmanlık duymadan tadamayacağı zengin ziyafetler var. Tanrı öldürür, bizde öldüreceğiz. Tanrının hiçbir yaratığı bizim gibi değildir, bizim kadar benzemez O'na, cehennemin kokuşmuş sınırlarına hapsolmamış, O'nun dünyasında ve bütün krallıklarında dolaşan karanlık melekleriz biz."

Burada ve daha önceki sütunlarda alıntılanan yazılar Anne Rice'ın mükemmel kitabı "Vampirle Görüşmeye" aittir. Okumanızı tavsiye ederiz

VAMPIRE`DA DİSİPL



HARİTALAR



Common Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Feed	Hedeflediğiniz kişinin kanını emerek Blood Pool'u doldurur.	0	Yok
Blood Healing	Bir miktar kan karşılığı karakterin sağlık oranını arttırır.	5	Yok
Blood Strength	Geçici bir süre için karakterin Strength'ini arttırır.	5	Yok
Blood Dexterity	Geçici bir süre için karakterin Dexterity'ini arttırır.	5	Yok
Blood Stamina	Geçici bir süre... Anladınız sanırım. Stamina'yı arttırır.	5	Yok
Awaken	Ölen ve Torpor'a giden bir Vampiri Torpor'dan çıkartarak tekrar canlandırır. Ölüm anındaki enerji aynı kalır.	15	Yok
Walk the Abyss	Bulunduğunuz yerden sığınağınıza sihirli bir geçiş kapısı oluşturur. Bu kapıdan istediğiniz an geçebilirsiniz.	10	INT 25 & Wits 25

Animalism Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Feral Whispers	Belirlediğiniz çevredeki bir hayvanı geçici bir süre sizin grubunuz için savaşmasını sağlar.	5	Manipulation 25
Beckoning	Hemen yanı başınıza, bir süreliğine sizin için savaşacak hayvanlar (kurtlar) çıkartır.	10	Charisma 25
Quell the Beast	Gruptaki çılgın birinin Frenzy oranını düşürerek içindeki canavarı sakinleştirir.	10	Manipulation 50
Subsume the Spirit	Geçici bir süre, bir hayvanın kontrolünü ele geçirmeyi sağlar.	15	Manipulation 60
Drawing out the Beast	Sizin Frenzy oranınızı, hedeflediğiniz düşmana aktarır. Virüs bulaştırmak gibi. :)	20	Manipulation 70

Auspex Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Heightened Senses	Vampir hislerinizi arttırarak görünmez şeyleri görmenizi sağlar. Mesela görünmez düşmanları.	5	Perception 25
Aura Perception	Hedefin enerjisi, kan oranı vs gibi bilgiler verir.	5	Perception 35
The Spirit's Touch	Tanımlanamayan bir objeyi (silah, iksir, kalkan vs) tanımlamayı sağlar. Aklınızda bulunsun, tanımlanmayan objeleri satarken her zaman düşük fiyattan vererek kazık yersiz. :)	10	Perception 30
Psychic Projection	Psişik güçler kullanarak göremediğimiz yerleri gezinmemizi sağlar.	15	Perception

Celerity Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Celerity	Hareket etme ve saldırı hızını arttırır.	5	Yok

Demenation Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Passion	Hedefi Frenzy olmaya yani çıldırmaya zorlar.	5	Charisma 25
The Haunting	Hedeflediğiniz düşmanı lanetler. Ayrıca ölümlü insanları korkutur.	5	Manipulation 35
Eyes of Chaos	Çevredeki gizemli şeyleri görmemizi sağlar. Yani umarım sağlar. :)	10	Perception 30
Voice of Madness	Hedefi korkutarak çıldırtır.(hem korkutur, hem çıldırtır yani)	15	Manipulation 60

Dominate Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Command	Belirlediğiniz hedefin kontrolünü ele geçirmenizi sağlar.	5	Manipulation 25
Mesmerize	Hedefi olduğu yere çiviler.	10	Manipulation 35
The Forgetful Mind	Düşmanın aklını allak bullak eder. Düşman dergi çıkarmaya çalışan adama döner. :)	15	Wits 50
Possession	Belirlediğiniz hedefin kontrolünü tamamiyle size geçirir.	20	Charisma 60

Fortitude Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Fortitude	Hasara karşı dayanıklılık sağlar.	10	Yok

Mortis Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Shambling Hordes	Ölüleri uyandırıp sizin için savaşmalarını sağlar.	5	Wits 25
Vigor Mortis	Yine ölüleri uyandırarak sizin için savaşmalarını sağlar. Shambling Hordes'dan farkı ölülerin sizin kontrolünüzde olması.	10	Wits 30 & INT 30
Summon Soul	Hemen yanınıza savaşçı bir askenn ruhunu çağırarak sizin için savaşmasını sağlar.	15	Perception 50
Plague Wind	Hasar verici bir gaz bulutu çıkartır. Aslında bunu herkes yapabiliyor öyle değilmi? :)	20	INT 60
Black Death	Belirlediğiniz hedefi anında ve aniden öldürür.	25	INT 60

LİNLER VE BÜYÜLER

Obfuscate Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Cloak of Shadows	Yönettiğiniz karakteri geçici bir süreliğine görünmez yapar, Görünmez iken sadece bir düşmana yakın dövüşte vururken görülebilirsiniz.	5	Wits 25
Cloak of the Gathering	Tüm grubu geçici bir süre için görünmez yapar.	10	Wits 40
Mask of a Thousand Faces	Kendinizi düşman tarafından birisiymiş gibi göstermenizi sağlar.	5	Wits 30

Potence Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Potence	Yönettiğiniz karakterin gücünü arttırarak verdiği hasar oranını yükseltir.	5	Yok

Presence Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Awe	Düşmanların saldırmalarını durdurur ve bir süreliğine sersemletir. Ayrıca Awe ile sersemletilen kişi size doğru yürüyerek yaklaşır. (birini emmek için çok iyi bir yöntem)	5	Charisma 25
Dread Gaze	Hedefi korkutur.	5	Charisma 35
Entrancement	Hedeflediğiniz kişiyi kontrol altına almanızı sağlar.	10	Appearance 50
Majesty	Etrafınızdakilerin size doğru yaklaşmalarını sağlar.	15	Charisma 60

Protean Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Eyes of the Beast	Görüş yeteneğinizi arttırır.	5	Perception 25
Feral Claws	Yönettiğiniz karakterin ellerini kısa bir süre için büyük pençelere dönüştürür. Pençelerin en büyük avantajı çok seri saldırı yapabilmemiz.	5	Yok
Earth Meld	Yönettiğiniz karakteri yerin altına sokarak orada güvenli bir şekilde durum değerlendirmesi yapmanıza olanak tanır.(ne dedim ben?)	10	Yok
Shape of the Beast	Yönettiğiniz karakteri geçici bir süreliğine bir kurt köpeğine dönüştürür.	10	Yok
Mist Form	Yönettiğiniz karakteri geçici olarak bir gaz bulutuna dönüştürür. Bu sayede darbe almadan istediğiniz yere uçabilirsiniz.	20	Yok

Blood Magic Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Blood Rage	Hedefin kanını emer.	5	INT 25 & Wits 25
Blood of Potency	Yapacağınız diğer büyülerin daha az kana ihtiyaç duymasını sağlar.	10	INT 40
Theft of Vitae	Uzaktaki birinden kan emmenizi sağlar.	15	INT 40
Cauldron of Blood	Hedefin kanını boşaltır.	20	INT 50

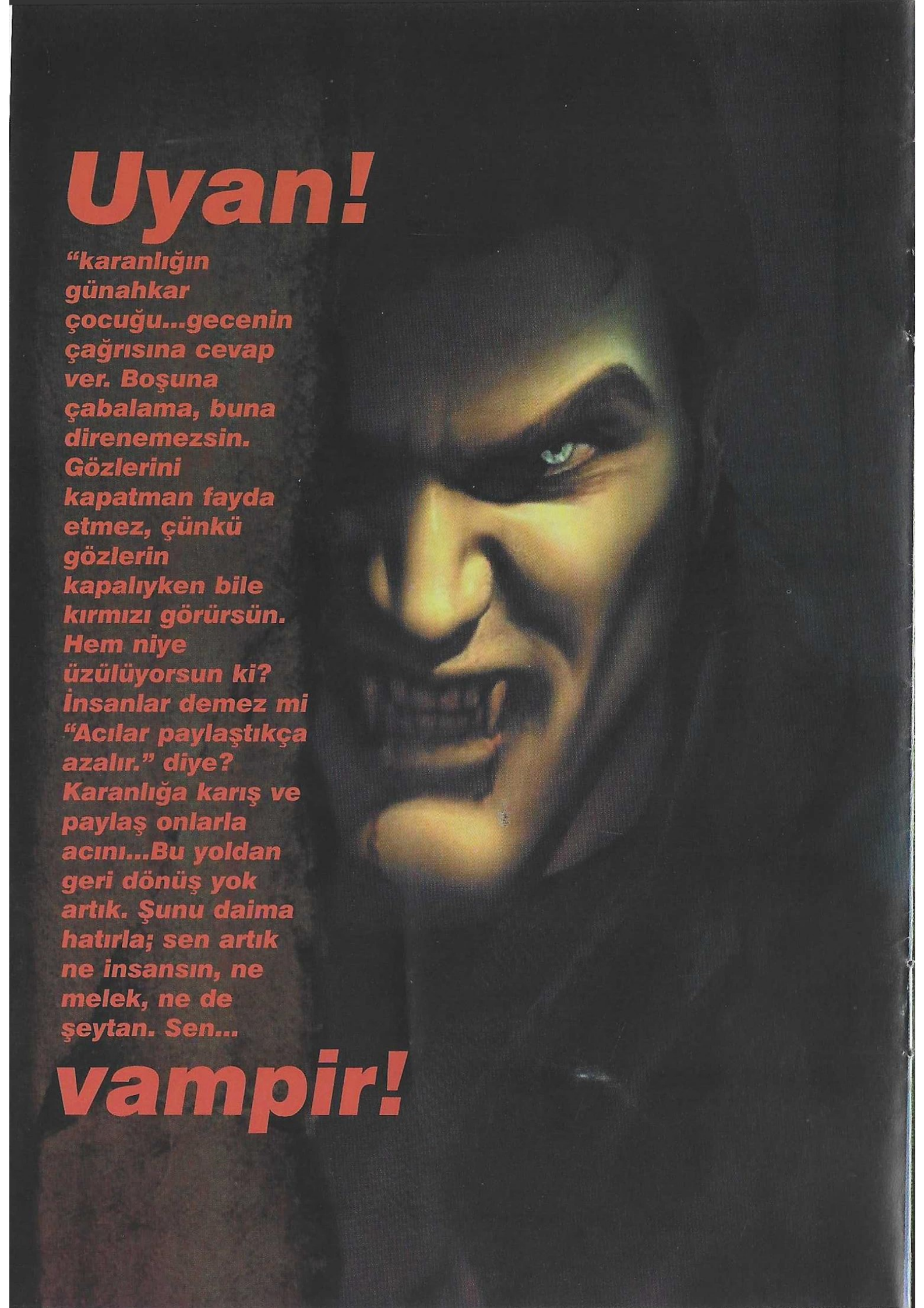
Lure Of Flames Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Fireball	Hedefe ateş topu fırlatarak yakar. Fakat bu sizin grubunuzdakileri de etkileyebilir. Bildiğimiz klasik Fireball işte.	5	INT 35
Flame Ring	Etrafınızda bir alev çemberi oluşturur ve çembere girenleri...	10	INT 60
Immolate	Hedefi kızartma yapar.	20	INT 70
Decay	Hedefi çürütür.	5	INT 25 & Düşük Humanity
Acidic Touch	Hedefi çürütmekten beter eder. :)	10	INT 35 & Düşük Humanity
Atrophy	Hedefin güçlerini azaltır.	10	INT 50 & Düşük Humanity
Turn to Dust	Hedefe büyük miktarda hasar verir.(nasıl?)	20	INT 60 & Düşük Humanity

Blood Riutals Discipline	Açıklama	Kan	Gereken Özellikler
Prison of Ice	Düşmanı dondurur. Dondurma yapar. (iğrençti tamam)	10	INT 35 & Wits 35
Call Lighting	Düşmanın kafasına yıldırım düşürür.	20	INT 50 & Wits 50
Ignore the Searing Flame	Ateşe karşı dayanıklılığı arttırır.	5	INT 60& Wits 60
Summon Elemental	Hemen yanınıza bir yaratık çıkartarak sizin için savaşmasını sağlar.	20	INT 70 & Wits 70

Sadece ölümlüler için

Faith (Sadece Ölümlüler İçin) Discipline	Açıklama	Mana	Gereken Özellikler
Heal	Karakterin sağlığını arttırır.	5	Faith
True Faith	Koruyucu bir kalkan oluşturur. Bu ışık kalkanının kapsama alanına giren yaratıklar hasar görür.	20	Faith
Prayer	Hedefe iman gücü ile kutsal sözler söyleyerek hasar verir.	10	Faith

Numina (Sadece Ölümlüler İçin) Discipline	Açıklama	Mana	Gereken Özellikler
Invisibility	Sizi görünmez yapar.	5	Wits
Flash	Parlak bir ışık saçarak Vampirlerde geçici kırılığa ve Frenzy'e yol açar.	10	INT 35
True Sight	Gerçekleri görmenizi sağlar. Yani mesela tüm bu büyü tanıtımlarını benim mıydurduğumu heli heli. Ayrıca karanlıkta daha iyi görmenizi sağlar.	10	Faith 50



Uyan!

"karanlığın günahkar çocuğu...gecenin çağrısına cevap ver. Boşuna çabalama, buna direnemezsin. Gözlerini kapatman fayda etmez, çünkü gözlerin kapalıyken bile kırmızı görürsün. Hem niye üzülüyorsun ki? İnsanlar demez mi "Acılar paylaştıkça azalır." diye? Karanlığa karış ve paylaş onlarla acını...Bu yoldan geri dönüş yok artık. Şunu daima hatırla; sen artık ne insansın, ne melek, ne de şeytan. Sen...

vampir!